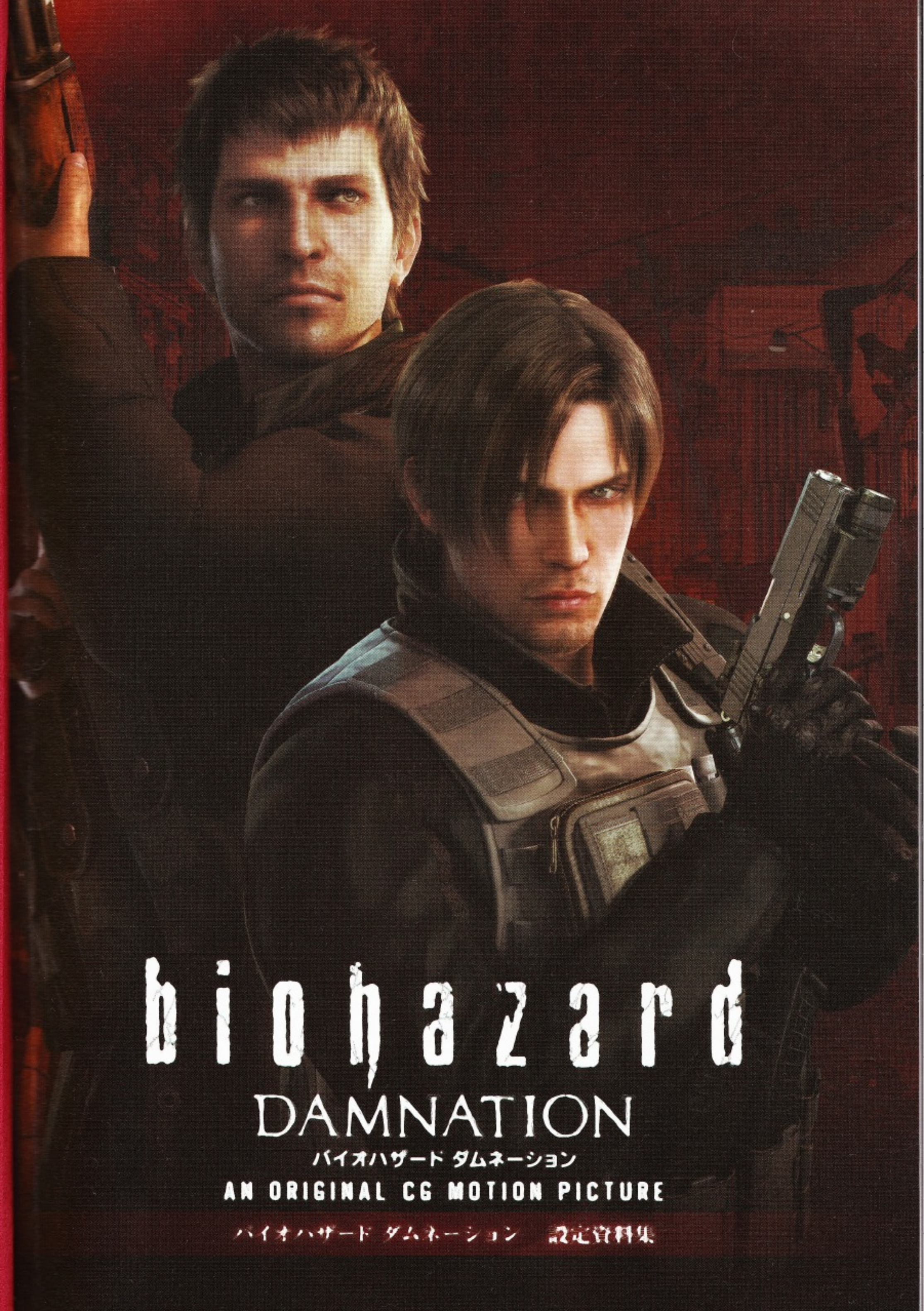
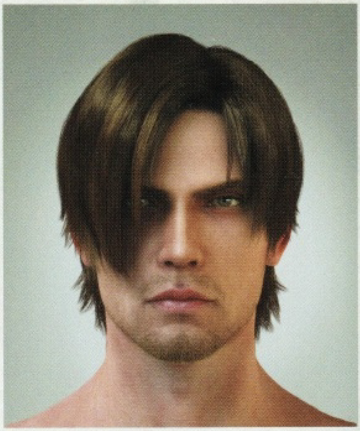

biohazard
DAMNATION
バイオハザード ダムネーション
AN ORIGINAL CG MOTION PICTURE
バイオハザード ダムネーション 設定資料集

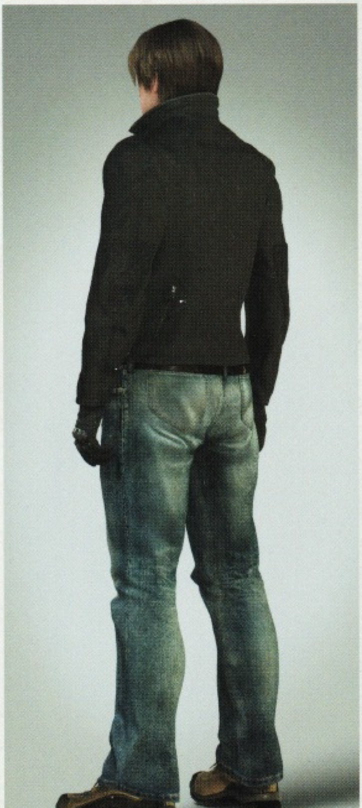

biohazard
DAMNATION
バイオハザードダムネーション
AN ORIGINAL CG MOTION PICTURE
—設定資料集—

Leon S. Kennedy
レオン・S・ケネディ

アメリカ合衆国大統領直属の特務機関に所属するエージェント。冷静沈着な歴戦の勇士で、とっさの機転で危機を脱することも多い。東スラブ共和国の反政府勢力に流出したB.O.W. について調査するため、現地に潜入し、バディ、JD らと遭遇する。





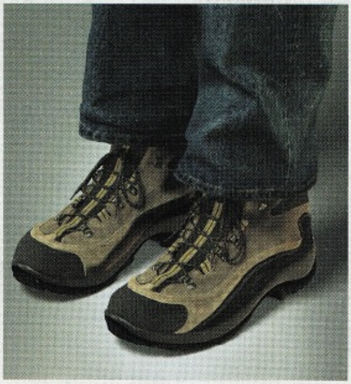


「レオンといえば、レザージャケットというイメージなので、今回は少し変えてみたかったんです。戦場が舞台なので、PMC をイメージした衣装のコーディネートとなっています」（監督：神谷誠）

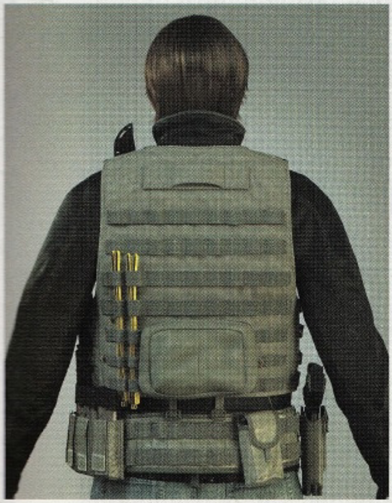
CONFIDENTIAL

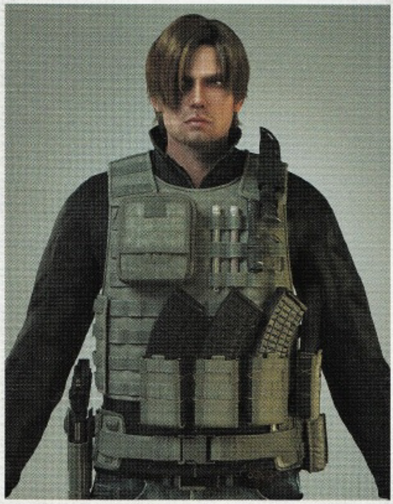
Gloves & Shoes
手袋・シューズ





本作でのレオンの装備・服装は、映画オリジナルのデザインとなっている。手袋、シューズは実物を参考に、手袋の滑り止めやシューズの紐といった細部まで、丁寧にモデリングされている。



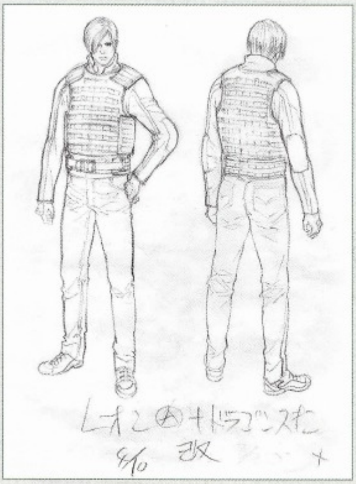


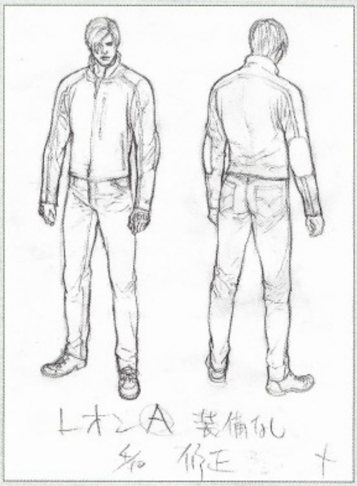
Body Armor
プレートキャリア
（防弾チョッキ）

「ミリタリーファッションのお店、ファントムさんにご協力いただきつつ、実際に使用されている物をモデルに、リアルに仕上げていきました」（神谷）

Design
CLASSIFIED

デザイン画





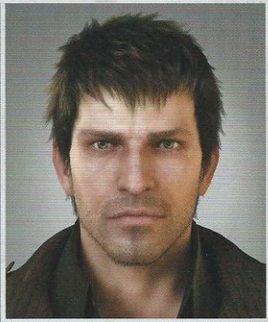
レオンの衣装デザインは、監督のコーディネートによる実物を元に、キャラクターデザインの恩田尚之氏が 2D で描き、それをベースに 3D のモデリングをするという体制で行われた。この時点でジーンズ＋長袖の上着に防弾チョッキというスタイルが固まっている。

Alexander "Sasha" Kozachenko a.k.a. Buddy

アレクサンドル（サーシャ）コザチェンコ / バディ（相棒）

東スラブ共和国の反政府勢力の中心人物のひとり。元小学校教諭だったが、同僚だった婚約者イリーナを失ったことがきっかけで、反政府活動に身を投じる。戦士としての技量はレオンにも劣らない。アメリカかぶれの幼なじみＪＤからはバディ（相棒）と呼ばれている。

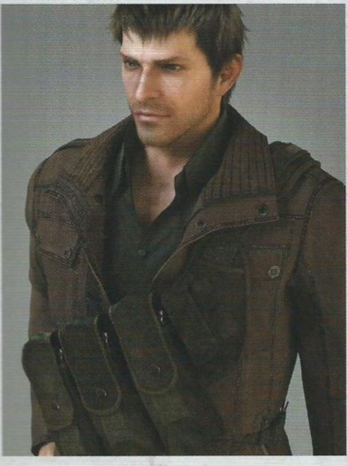






「実際にモデルさんに服を着てもらった3Dスキャンデータからモデリングをしました」（キャラクター・アーティスト：浅川和浩）

CONFIDENTIAL





Equipment
装備詳細

「セットアップチームに渡す直前になって、ゲリラなのに銃しか身に着けていないのはおかしいということになり、バンダリア（ポーチ付きベルト）を着けることになりました。バンダリアの3Dスキャンデータは撮っていなかったので、バンダリアを身体に巻き付けたゲリラの資料を沢山集めて作りました」（浅川）

Buddy (Red-Eyed)
バディ（能力発動中）

寄生体プラーガを体内に取り込み、リッカーを操る能力を手に入れたバディ。しかしそれは、遠くない将来プラーガに完全に支配されることを意味していた。能力発動中は目が赤く光る。





Design
CLASSIFIED

デザイン画

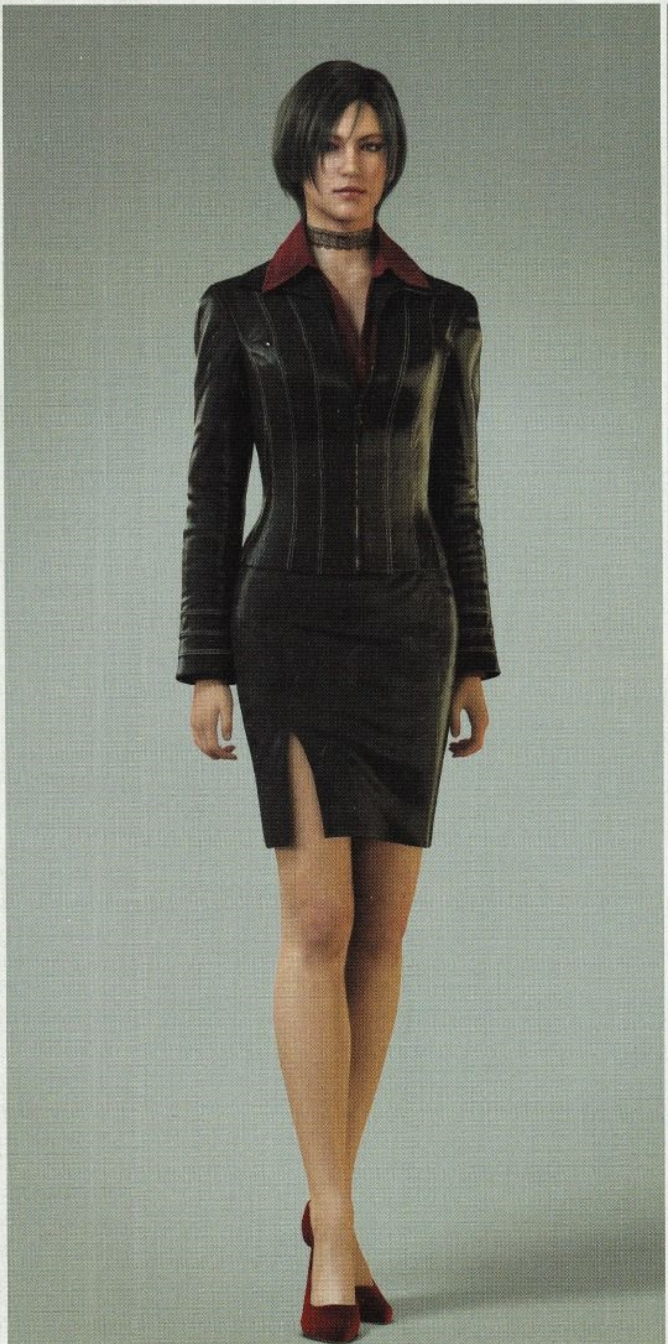


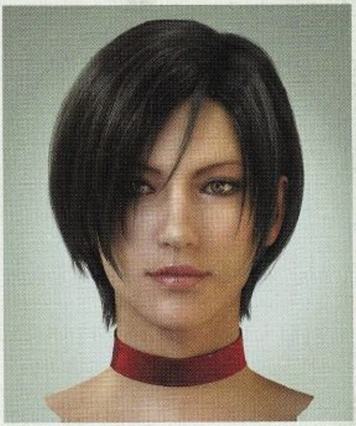


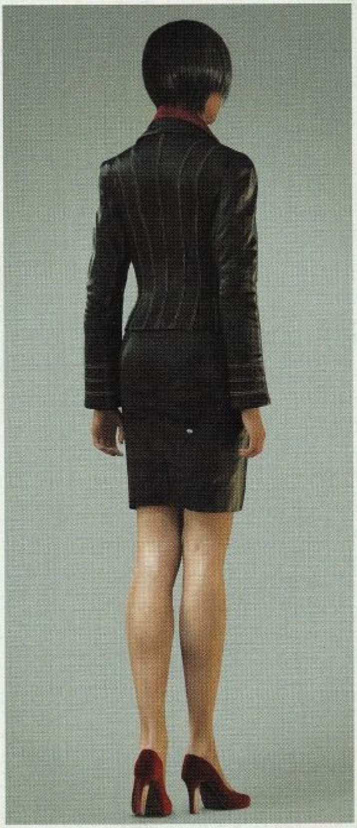
バディのラフデザイン2案。ややクセのある短髪、無精ヒゲ、実直そうな目つきといったバディの特徴は、この時点で既に固まっていたようだ。

Ada Wong
エイダ・ウォン

正体不明・本名不詳の女性。かつて任務中に遭遇したレオンとの間に因縁を持つ。国連の対バイオテロ組織 BSAA が派遣した特別調査官を自称して、東スラブ共和国の大統領と接触し、領内で暗躍する。レオン程ではないが、充分に高い戦闘能力を誇る。



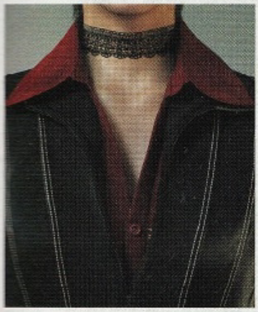




「スレンダーでスタイリッシュなエイダは、中性的になりがちですが、丸みを持たせるところはしっかり残し、ポーズをつけるときは少しひねりを入れて、女性らしさが出るようにしています」（キャラクター・アーティスト：池上朋代）

CONFIDENTIAL

Clothes
コスチューム



「首のチョーカーはレース、リボン、レザー、ネックレスタイプなどいくつか用意して監督にプレゼンし、キャラクターのイメージからずれないように決めてもらいました」（池上）









『バイオハザード』のゲーム中ではサングラス型の閃光弾など、クラシカルなスパイアイテムを活用するエイダ。今作でも仕込みナイフ、フックショットといった秘密道具を用いて、任務を遂行していく。

Design
デザイン画

CLASSIFIED



エイダのジャケットは監督が集めた資料に基づいて服飾デザイナーが実際に衣装を作り、それをCGにしました。首のチョーカーはレース、リボン、レザー、ネックレスタイプなど、いくつかパターンを用意して監督にプレゼンし、キャラクターのイメージからずれないようにカプコンとも相談のうえで決めてもらいました。色はエイダカラー（ワインレッド）をベースに考えていましたが、臙脂黒のチョーカーになりました（池上）

本編未登場

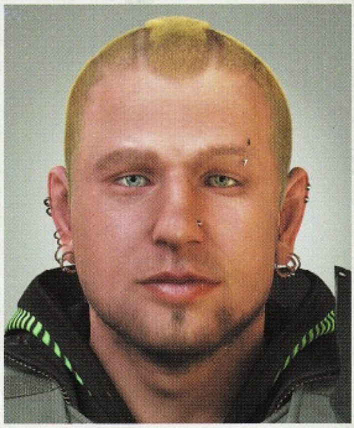


「当初は、エイダもこのような服に衣替えする予定だったのですが、諸事情によってなくなり、スベトラーナだけが衣替えをする形になりました」（監督：神谷誠）

JD
JD

反政府勢力のメンバーながら、ファストフード、ハリウッド映画といったアメリカ文化をこよなく愛する青年。いかつい顔をしているが仲間思いであり、復讐のために身を滅ぼそうとしているバディを案じ、秘かにレオンに協力を求める。







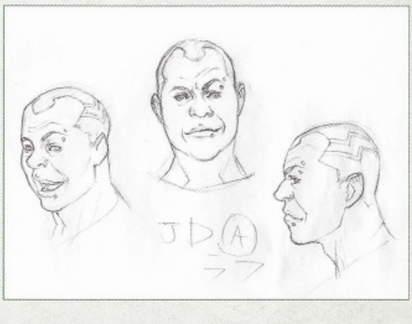
小柄でやや小太りな身体、人なつこそうな顔と、作中でも屈指の人間くささを見せるJD。モーション・アクターの好演により、愛嬌のある所作を見せてくれた。

Design
デザイン画

CLASSIFIED

JDデザイン案２点。アメリカナイズされた髪型とピアス、豊かな表情といった要素は、当初から盛り込まれている。稲妻型のソリコミの入った右の髪型案も面白い。





Svetlana Belikova
スベトラーナ・ベリコバ

東スラブ共和国大統領。ビジネスで蓄えた資金力を背景に政界に進出。共和国初の女性大統領となった。テロ撲滅をかかげ、反政府勢力に断固たる態度で応じる。元々は軍の格闘教官であり、現在でもナイフ格闘術や各種銃器の扱いに精通している。







「ただの中年女性にない、威厳を出すのに苦労しました。海外の女性指導者の資料を集め、表情や雰囲気の参考にしています」（キャラクター・アーティスト：池上朋代、福原みちる）

Design
デザイン画

CLASSIFIED



スベトラーナは、複数のデザイン画が起こされ、その中から最も威厳・風格のある、右端のC案が選ばれた。ちなみにCGモデルの顔と体は別の担当者が作っている。



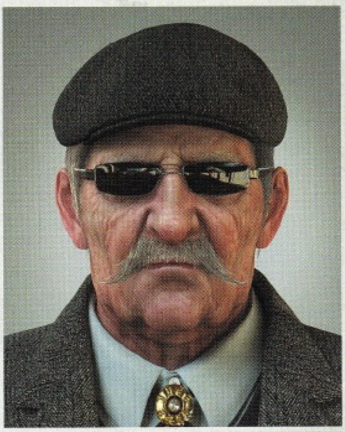


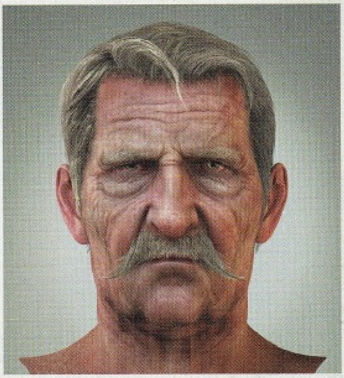
Ivan Judanovich a.k.a. Ataman

イワン・ジュダノビッチ＝アタマン（長老）

アタマンは「コサック民族の長老」を意味する。反政府勢力に強い影響力を持つ「長老会議」の長。反政府勢力をまとめ、謎のルートより入手したB.O.W.を切り札に、大統領府への襲撃を画策する。またアタマン自身もプラーガを寄生させていたことが判明した。







「シワは肉のたるみから発生するので、まずたるみのモデリングに力を入れました。説得力のある表現ができたと思います」（キャラクター・アーティスト：宮尾周司）

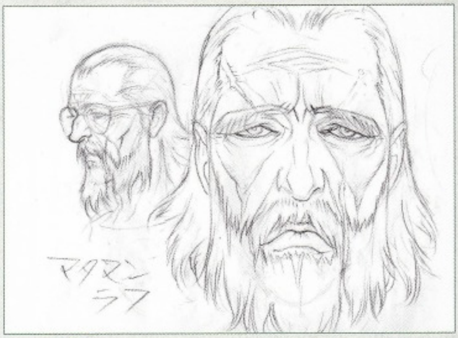
Sunglasses

サングラス

アタマンが普段から着用しているサングラス。体内に取り込んだプラーガの寄生が進行したことで、白目が赤く染まっているのを隠すためのものだと思われる。







CLASSIFIED

Design

デザイン画

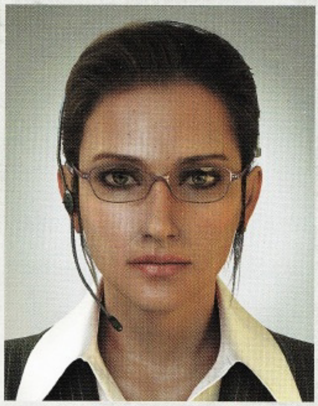
アタマンのラフデザイン。長いヒゲと髪の毛、キツい目つきが古強者の威厳を感じさせる。決定稿の"いかにも東欧の街にいそうな"雰囲気の顔とも異なる、渋さがある。

Ingrid Hunnigan
イングリッド・ハニガン

アメリカ合衆国政府機関に所属する女性オペレーター。本来はレオンに指令や情報を伝え、彼をサポートする役目。今回の事件では、諸事情により任務が中止となったことをレオンに伝えるが、レオンは"道に迷った"とうそぶき、単独行動を始めてしまう。









「10数カットの登場で、上半身しか映らないハニガンですが、全身をモデリングしています。前作のモデルをベースに作り直したのですが、前作のモデルが裸足だったのにはびっくりしました。今回はちゃんと靴を履いています」（キャラクター・アーティスト：熊井実紗）

President's Secretary
大統領秘書官

スベトラーナに仕える秘書官で、彼女の裏の顔も含め、サポートを行っている。それなりに立派な体格で、格闘の技量も並以上はあったようだがエイダには軽くあしらわれていた。



Mysterious Man
謎の男

エイダに東スラブ共和国での活動を依頼したと思われる人物。その正体は『バイオハザード6』に登場する、とある人物だとされる。B.O.W.に精通しているようだが、果たしてその目的は……？





Government Officials

政府高官たち

東スラブ共和国軍の高官。いずれも高齢であり、そのせいもあってか、反政府勢力に積極的な対応を取れず、スベトラーナからは無能呼ばわりされている。

Citizens

一般市民

東スラブ共和国の市民たち。プラーガに寄生された人間、ガナードと化しており、街を徘徊している。政府軍、反政府勢力を問わず無差別に人を襲い、新たなガナードを生んでいる。





Soldiers

一般兵士

東スラブ共和国の一般兵。それなりの装備を与えられてはいるものの、B.O.W. については知らされておらず、街を徘徊するガナードや、大統領府を襲ったリッカーにはなすすべなく倒される。

Special Ops

特殊部隊兵士

東スラブ共和国の特殊部隊に所属する兵士で、大統領官邸地下のプラーガ研究区画の防衛も務める。対 B.O.W. 戦闘も訓練しているようで、反政府勢力のリッカー軍団にも落ち着いて対処していた。

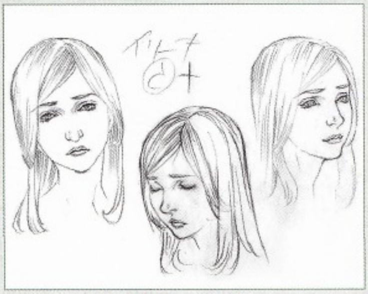


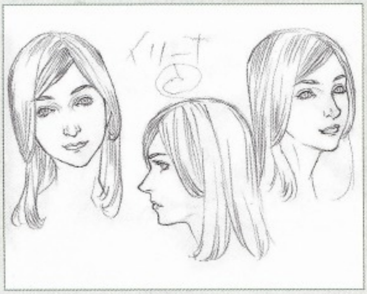
CONFIDENTIAL

Irina
イリーナ

バディと JD の幼なじみ。婚約者のバディとともに小学校の教諭をしていたが、政府軍が小学校を独立派の拠点と間違えて爆撃したため、死亡する。彼女の死がきっかけで、バディは反政府勢力に身を投じることとなる。 （本編未登場）







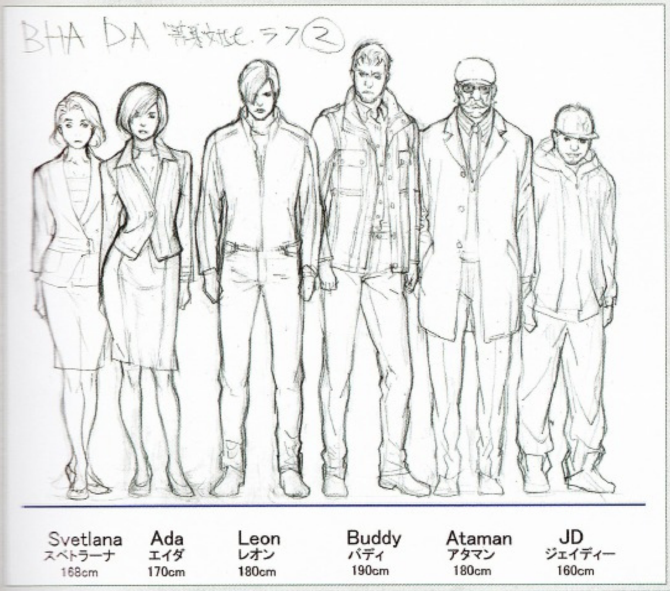
Design
デザイン画

CLASSIFIED

初期の脚本では、イリーナは反政府勢力の一員として登場し、彼女との交流を通じ、レオンと JD、バディらが相互を理解する、という流れになる予定だった。彼女のラフデザインも起こされていたが、3DCG の制作前に脚本が変更され、彼女の出番は消滅。レオンとバディを結びつける役回りは JD のものとなる。

Height Chart
キャラクター身長対比図

CLASSIFIED



キャラクターの身長対比は 2D の時点でおおよそ固められている。3D 化にあたり、各キャラクターの身長差は少なくなっているが、JD のみは 2D の対比図よりもやや小柄になっているのが興味深い。

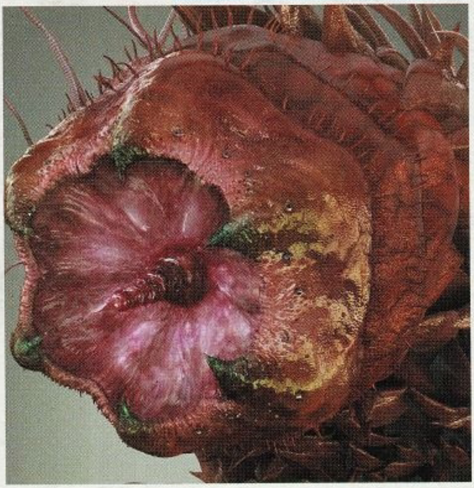


Plaga / Ganado
ブラーガ／ガナード

プラーガは他の生物の脊髄に寄生し、その行動を支配する寄生生物。彼らに寄生された人間はガナードと呼ばれる。なお、ガナードとなった人間は、頭部に深刻なダメージを受けると、頭部を破壊してプラーガの触手が露出し、周囲へ無差別に襲いかかる。

Plaga
プラーガ

「クリーチャーは初めてでしたので、色々なディテールを入れるのに苦労しました。作るにあたり指定されたモチーフは、ミミズ、ブラックアーマードプレコ、貝の様なヌメヌメ感、内臓です」（キャラクター・アーティスト：水落知代）





Ganado
ガナード

右端は頭が吹き飛び、ガナードの触手が露出した状態のJD。本編では触手の動きが素早く、細部が分かりにくいが、表面のシワまで作り込まれ、非常にグロテスクな仕上がりとなっている。









A Girl Before Parasitized
ガナードになる前の少女



出番は少ないながらも強烈な印象を残したガナード化した少女。こちらはその"寄生前"の姿のCG。色白で目鼻立ちのはっきりした東欧系美少女だったが、本編では……。

Licker
リッカー

未知のウィルスによって人間から変異したクリーチャー。何者かによって、東スラブ共和国に大量に持ち込まれた。体内に注射することで、リッカーを意のままに操れるようになる特殊なプラーガが登場したことで、リッカーは兵器として利用されることとなる。













ツメ、筋肉、脳ミソと、部位ごとに質感を変える丁寧な仕事が光るリッカー。なお、初期のモデリングでは、写真よりも舌と首が短めだったが、カプコン側のチェックを反映して、それぞれ長めのバランスとなった。

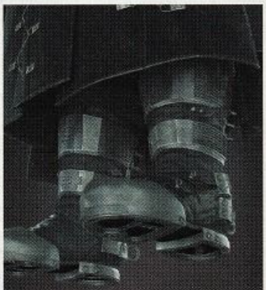
Tyrant
タイラント

成人男性をベースに数々の人体改造を施すことで誕生した究極のB.O.W.。兵器として充分な思考力と、複数体のリッカーを同時に相手にできる強靭な戦闘力を誇る。スベトラーナは量産型を複数体秘蔵しており、反政府勢力のリッカー軍団への切り札として投入した。













「とにかく大きなキャラクターなので、かなりのアップに耐えられるようにしつつ、レンダリングが重くなり過ぎないよう、テクスチャ枚数やUV、シェーダー数に注意しました」（キャラクター・アーティスト：浅川和浩）

Super Tyrant
スーパータイラント

生命の危機に瀕したタイラントが変異した状態。パワーリミッターの役目を果たしていたコートを排除することで、この形態となる。通常状態よりも腕力、耐久力ともに向上しており、生身の人間がこれに相対することは、死を意味する。











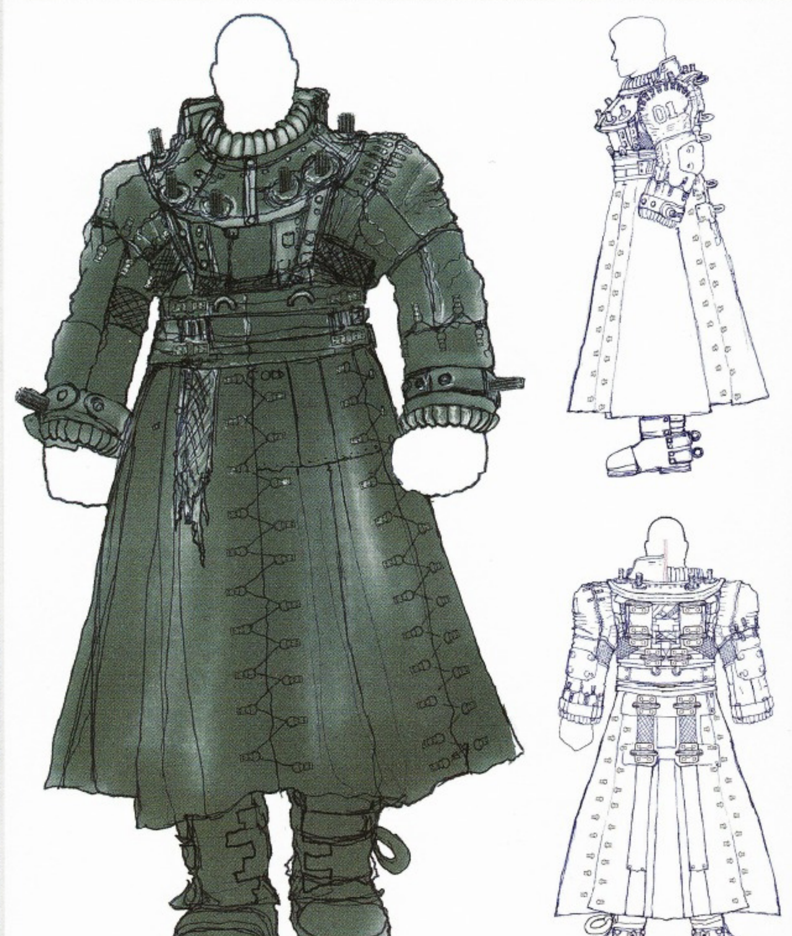


物語のクライマックスを盛り上げる"隠し球"として製作された、スーパータイラント。一目見ただけでタイラントよりも強いことを観客に伝えるため、その体格やボリューム、ディテールには試行錯誤が積み重ねられた。

Creature Design
クリーチャー・デザイン案

Tyrant : Costume
タイラント・コスチューム案

※デザインは竹田団吾氏



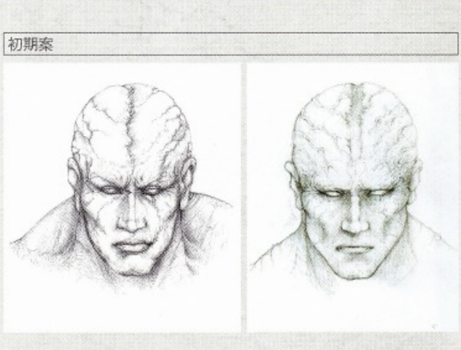
「未来的なデザインではなく、無骨な感じのモデリングで重量感を出すようにしました。沢山のワイヤーやジョイント、プレートが絡まっているので、3DCGの"メリコミ"が発生しないようにするのが大変でした」(キャラクター・アーティスト：浅川和浩)

「物量があるので、ふたりで作業しました。質感ごとに分担して、互いのデザインの方向性が違って全体のまとまりが損なわれないよう、何度も話しあって進めていきました」(キャラクター・アーティスト：松井優和)

Super Tyrant : Face
スーパータイラント・頭部



初期案



スーパータイラントの顔デザイン案。頭部を覆う"ヒビ"のパターンはいくつか検討され、左端のものが決定稿として選ばれた。

Super Tyrant : Full - length

スーパータイラント・全身　※デザインは百武朋氏





スーパータイラントの2Dデザイン画。実際の3DCGよりも左右の腕のボリュームのバランスが強調されている。硬質の皮膚がひび割れ、膨張する筋肉が赤く覗くイメージはこの時点で完成している。

初期案

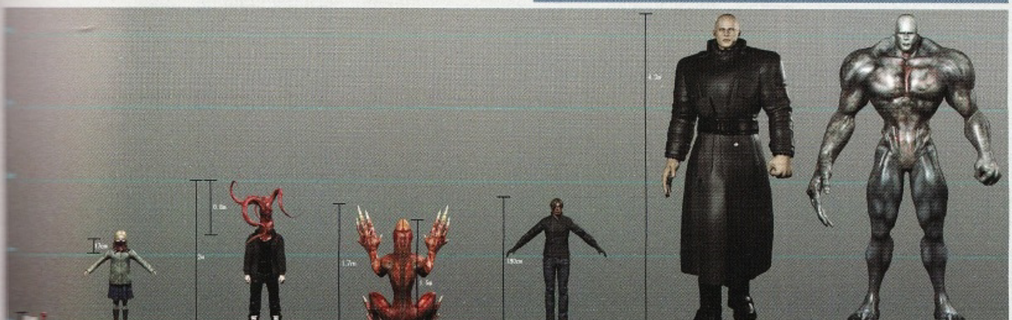


Height Chart

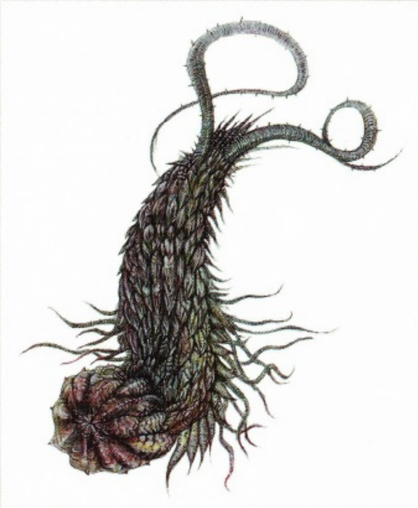
クリーチャー身長対比図

CLASSIFIED

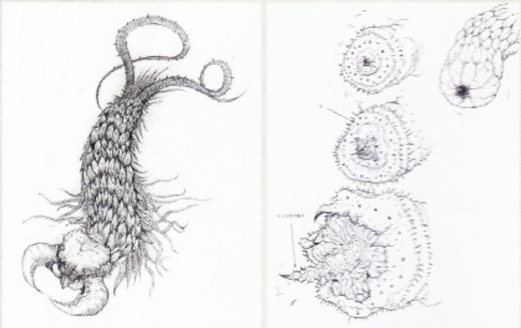
「タイラントは非常に巨大になっていますが、これは戦車と対峙させるために、この大きさになったのです。監督からは自宅の模型戦車を図って想定サイズを割り出したとうかがっています」（バイオハザード CG2 製作委員会スタッフ）



Plaga
プラーガ



初期案

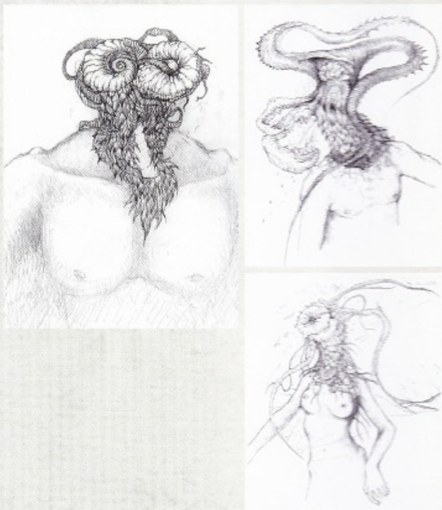


プラーガのデザイン画と初期に描かれたラフ。"口"の開き方も詳細に描かれている。また初期案では左のラフのように、ハサミムシのようなアゴを持ったもデザインも検討されていた。

Ganado
ガナード



初期案



検討用3DCG



こちらはガナードの決定稿（上）と、検討用のラフ（右上3点）。ガナードの特徴である触手は、やはり無数の検討案が描かれていった。右は口からプラーガが飛び出た状態と、ガナードの検討用3DCG。

Ada's Report

エイダの持っていた資料

作中でエイダが持っていたB.O.W.の資料。基本文をカプコンで作成し、それをSPEで英訳した。わずか数秒のシーンだが、「資料」として正しいものを用意していたのだ。本編には登場しないゾンビ、ケルベロスらのレポートは世界観の繋がりを感じさせる。

Licker

CONFIDENTIAL

B.O.W(Bio Organic Weapon)

Lickers are a result of the t-Virus' further infestation within infected humans andun-dead. Their muscle tissues and brains are literally uncovered, and their physical abilities aresignificantly enhanced compared to those of a normal human being. The Licker-β is a "freak of nature" evolution B.O.W. derived from the Licker.
While the Licker was originallya human infected by the t-Virus, researchers of Tricell Inc. have used the Projenitor Virusto make further enhancements. In the process, they ended up creating a whole bunch ofLickers.
The Licker has lost most of its sight. In return, its hearing and sense of smell havebeen enhanced substantially. Its hands and feet grow large claws that allow it crawl alongwalls and ceilings. When it senses its prey, it lands on the floor and attacksits prey with itsclaws and long tongue.

Several Lickers were witnessed in many areas of the civil war battlefield. The red area in fig.3-1(a) shows the expansion of damaged areas. The Licker tends to prefer damaged, populated areas.



fig.3-1(a)



fig.3-1(b)



fig.3-1(c)



fig.3-2



fig.3-3

fig.3-2 : Licker witnessed in damaged areas of the city of Fig. 3-1(b) The Licker's sense of hearing is highly developed in return for its devolved sight. Its heightened hearing makes it very unapproachable.
fig.3-3 : A group of active Lickers confirmed.

Plaga

CONFIDENTIAL

B.O.W(Bio Organic Weapon)

The Plaga is a parasitic organism that was sealed in the cellar of the castle of the Salazar family. It was discovered by Ramon Salazar, the 8th lord of the family castle. In Spanish "Plaga" means"disaster" and "Las Plagas" means "parasites". The Plaga cannot live on its own and will die quickly if it doesn't find a host.
Thus to survive, it will attack any nearby organism. Unlike other parasites, the Plaga is a eusocial organism like ants and bees and will create and live in its own colony.



fig.4-1



fig.4-2

Plagas can live in different organisms and create a mutual link among the host organisms, establishing a unique form of society. The Plaga lays an egg in the human body and as it gradually grows, it attaches itself to the host's central nervous system to control the behavior and actions of the host.

Influences of the Plaga on the human body



fig.4-3



fig.4-4



fig.4-5

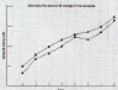


fig.4-6

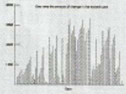


fig.4-7

fig.4-1 : fig.4-1 : A Plaga captured to be dissected to study its structure.
fig.4-2 : Plaga found in the Eastern Slav Republic.
fig.4-3 : CAT scan results show a human (male) brain infected by the Plaga.
fig.4-4 : The parietal lobe of the brain is mainly affected.
fig.4-5 : Plaga clings on the human (male) spine and controls the body.
fig.4-6 : Changes seen in the cells of the human (male) over time caused by the Plaga.
fig.4-7 : Changes in the state of agitation over time.

Zombies

CONFIDENTIAL

B.O.W(Bio Organic Weapon)

Zombies are humans infected with the t-Virus that have died and then come back to life. The infection causes decomposition of the skin. With only the autonomic nervous system active, zombies feel no pain. Zombies can withstand substantial physical damage, including the loss of an arm of the lower half of the body. However, when its weak point -- the head -- is severely damaged, the zombie will die. They will also become inanimate when they are deprived of human flesh -- their sole source of energy – for too long. As a result, they become food for other zombies. In other words, zombies could die by being eaten by fellow zombies.



fig.2-1



fig.2-2

fig.2-1 : The undead witnessed at Harvardville Airport are considered to have been infected by the t-virus.
fig.2-2 : Passengers who were present in the airport were attacked by the undead and were infected.



fig.2-3



fig.2-4

fig.2-3 : Special Forces agents with special training were by the undead and got infected.

fig.2-4 : If one person is infected, there is a high risk that the entire group will be infected.

Cerberus

CONFIDENTIAL

B.O.W(Bio Organic Weapon)

Cerberus is considered difficult to differentiate from a Zombie Dog, since both are derivedfrom a Doberman.
However, Cerberus' origin is technically different and thus the two cannot be categorized as identical breeds.
The Zombie Dog was born from a Dobermanfeeding ont-Virus-contaminated food, while Cerberus was created when scientists gave aDoberman a dosage of the t-Virus.

Cerberus has been assigned by its researchers the identification number "MA-39".
Cerberus, known to be very violent in nature, has the ability to attack its target in a pack. Cerberus is a B.O.W. considered cheap to create while being a highly effective military weapon. For this reason, Umbrella considers Cerberus a successful case of the use of the t-Virus.

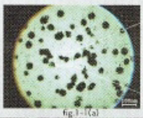


fig.1-1(a)

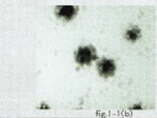


fig.1-1(b)



fig.1-2



fig.1-3

fig.1-1(a) : The "t-virus" has been detected from the specimen sample of the undead.
fig.1-1(b) : The image shows the expansion of the virus up to 30mm in diameter.
fig.1-2 : An infected "Cerberus" found in a damaged area in Eastern Europe. Characteristics of turning into an undead have already started appearing on its body.
fig.1-3 : Another "Cerberus" found at the same place as fig.1-2. Those bitten by the Cerberus will die and turn into zombies.

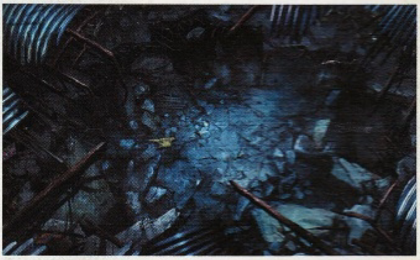
IMAGEBOARDS イメージボード集

Concept Art (Color)
イメージボード（カラー）

「イメージボード」は、実際の CG 制作に入る前に描かれるイラストで、監督とデザイナーとの間で舞台のイメージを共有する役割を担っている。様々な舞台、場面を想定して描かれたそれらのボードを、CG ディレクターの土井淳氏のコメントと共に見ていこう。

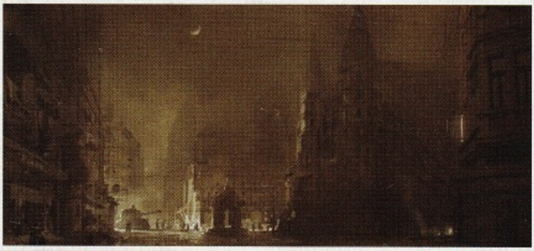


Underground Parking Lot
地下駐車場（爆撃後）



「爆破や破壊といった CG モデルは、制作にとてつもない労力を要します。イメージボードを描いて、"どれぐらいの被害なのか"、"どういう見え方になるのか"を、あらかじめ決めておけば、必要なものを作り込むことに注力できます」（CG ディレクター：土井淳）

City Area
破壊された市街







「教会の周辺は、旧市街と呼ばれる区画で、路面電車が走っていたり、生活感あふれる街並みという設定なので、リヴィブ（ウクライナの都市）の街並みを参考に構築しています。ロケハンを行ったことで、東欧っぽさ――電線の張り廻った感じ、壁のラクガキ、看板の付きかた、石畳の道、エアコンの室外機、建物の密集感と配置等々の、生活感のある街並みを再現できたと思います」（土井）

CONFIDENTIAL

Church
教会



「キエフ（ウクライナの首都）のニコラス教会と、リヴィブの聖エリザベス教会を参考にデザインしています。ベースはニコラス教会で、屋根の造り、色味等は聖エリザベス教会です。東欧の教会はゴシック建築が主なので、この２つの教会を参考にしました」（土井）

Church - Courtyard
教会中庭







Church - Inside
教会内部

「内装もゴシック様式をベースにしています。派手な金の装飾（祭壇、聖人像など）を施して、東欧、ロシアの雰囲気が感じられるようにしています」（土井）

Capitol

大統領府



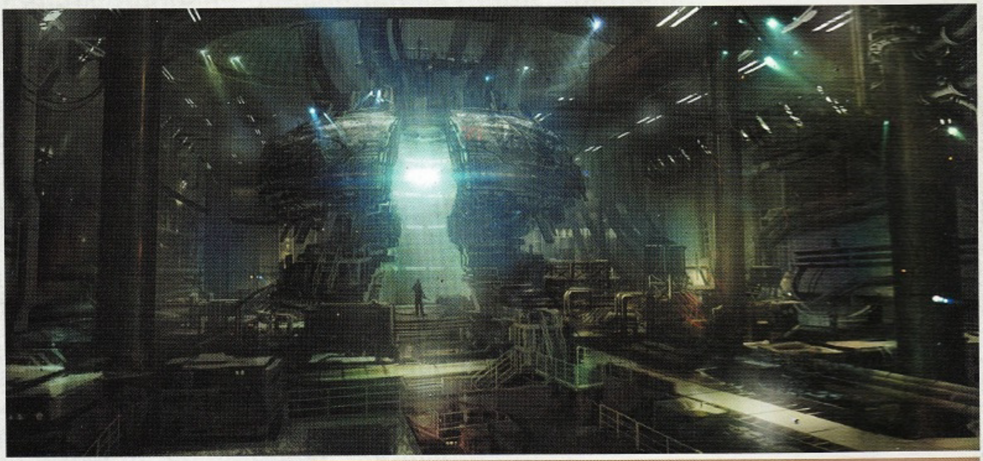
石畳の旧市街と、豪華な建物の立ち並ぶ大統領府の2つの情景を求め、本作では東欧ウクライナにロケハンを敢行している。古い地下道、豪華な宮殿、核兵器基地跡（現在は博物館）などの風景は、非常に刺激になり、イメージボードの風景にも反映されていった。



Presidential Office

大統領執務室

執務室などの部屋の製作にあたっては、まずイメージボードで雰囲気を共有したうえで、家具の位置や日光の入る方向などが詰められていき、それらを元に3DCGが製作される。



Underground Facility

地下施設

「旧ロシア時代から使われてきた巨大研究施設というコンセプト。中央の巨大なドームの外観は、レトロな設備で覆われているが、中に入ると近未来を思わせるハイテクノロジーな培養施設という、新旧入り混じったデザインとなっています。バイオリアクター、無菌室、真空チャンバー等、バイオ研究所らしい設備にもこだわっています」（土井）

Concept Art (Grayscale)
イメージボード（グレースケール）

こちらはモノクロで描かれてたイメージボード。モノトーンの色づかいが、内乱に荒れる東スラブ共和国のイメージとマッチして、独特の雰囲気を生みだしている。初期の舞台として考えられていたであろう「核シェルター」のイメージも興味深い。

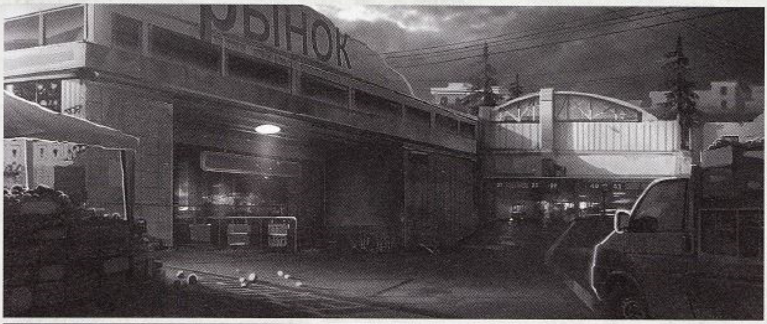
City Area
破壊された市街

「初期段階のイメージボードはVIRTUOS Ltd.（上海に本社を置くゲーム・映像ほかの製作会社）のデザイナーにお願いしました。ロシア人のデザイナーがいるので、東欧、旧ロシアの雰囲気が出せたと思います」（土井）





Market
荒廃した市場



「市場の外観、地下駐車場に降りるスロープ、建物の内部構造等はキエフにある市場を参考にしています。こうしたイメージボードと、ロケハンで行った場所の雰囲気をミックスして、最終的なイメージボードが完成します」（土井）











「決定稿以前のシナリオでは（監督の肉好きというのもあり）市場で太った肉屋の親父とレオンの格闘シーンがありました。その代わりに、本編では地下室で太ったガナードが包丁を持って登場しています」（土井）

City Area : Distant View

市街・遠景





City Area : Main Street

市街・中央広場





旧市街の中央広場の様子。打ち捨てられた自動車、破壊された噴水、
そのかたわらを通る共和国軍兵士と、ドラマの広がりを感じさせる
ディテールが盛り込まれ、作り手のイメージを拡げる。

City Area : Elementary School

市街・小学校

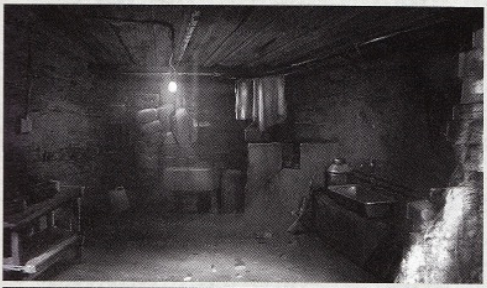




「シナリオ段階で、小学校は坂道を上った所にあるという設定だったので、そこからイメージして描かれたものです。監督のイメージは街中にある小さな小学校だったので、この絵では郊外過ぎでした。校舎の前のグラウンドで遊んでいる小学生も描きたいとのことだったので、ロケハンに行った街並みを参考に再デザインしています」（土井）

Resistance Force : Underground Base

反政府勢力・地下拠点





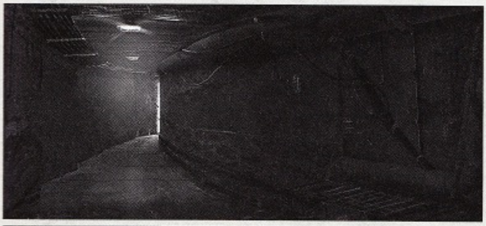




「反政府勢力の地下の拠点となる部屋、通路は、オデッサにあるパルチザンが造った地下通路を参考にしています」（土井）

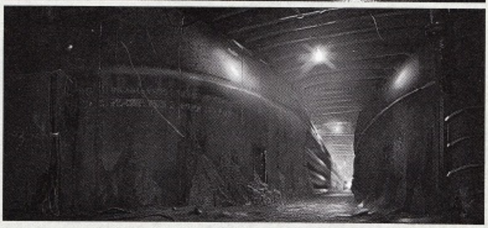
Resistance Force : Underground Passage

反政府勢力・地下通路



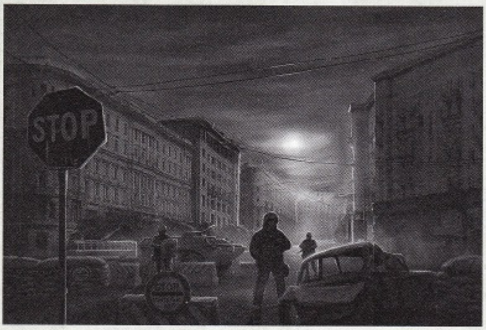






「イメージボードに描かれている、ダクトのある工業地下施設というのが、監督のイメージとズレがあったので、本編ではパルチザンの地下通路をベースにCGを制作しています」（土井）

Checkpoint
大統領府・検問





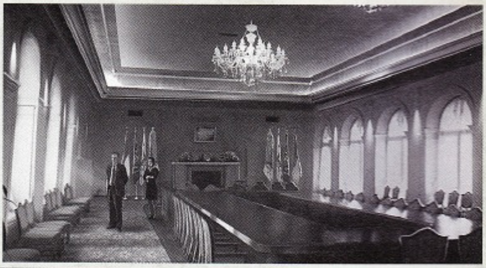
市街に設置された検問所のイメージボード。監督の初期構想では、バイクによるチェイスシーンもあったとのことで、これらのボードは、バイクに乗ったレオンが検問所を突破する……などといったシーンを想定して描かれたのかも知れない。

Capitol
統領府・市街











Presidential Residence
大統領官邸

大統領官邸内のイメージボード。物語の後半でスベトラーナが着替えをしていた私室のイメージボード（左）もこの時点で描かれている。

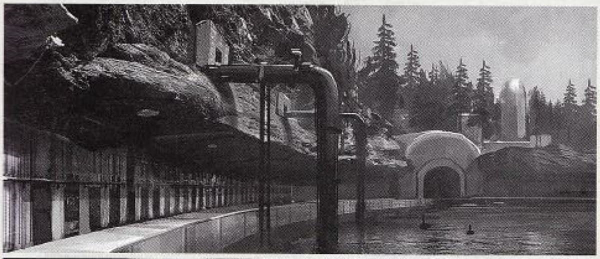
Presidential Residence : After Being Attacked

大統領官邸・襲撃後



破壊された大統領官邸のイメージボード。下の回廊のイラストは、おおよそそのままのイメージで、官邸に乗り込んだレオンがリッカーと戦うシーンの舞台となった。





Fallout Shelter

核シェルター

「セヴァストポリ近郊にある、バラクラバ地下潜水艦基地をベースにした核シェルターの初期のデザインです。分厚い防爆扉や、アーチ状の壁などの構造を参考にしています。タイラントの登場の仕方等に変更があったので、シェルターの本編での登場は無くなりましたが、エイダが縛られていた部屋や、彼女がノートPCでハッキングをしていたサーバールームとして使用しています」（土井）

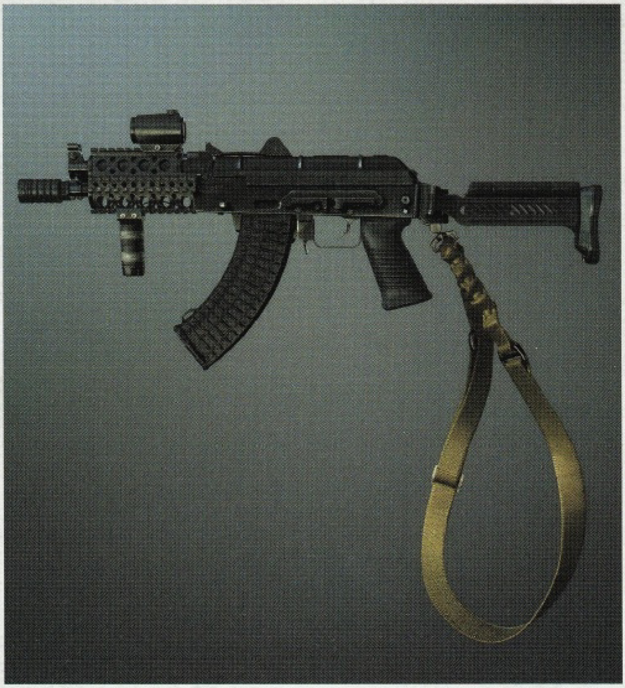








Leon's Weapons
レオンの装備品



Assault Rifle
アサルトライフル

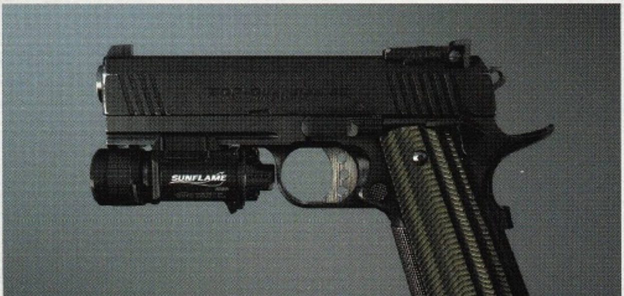
今回の任務にレオンが用いたアサルトライフル。現地での銃弾の調達も考えてか、ロシア製小銃をベースとしている模様。コンパクトタイプではあるが、大口径の 7.62mm × 39 弾を使用。大型グリップへの交換、光学サイト&タクティカルライト等の追加と、実用本位な改造がレオンらしい。

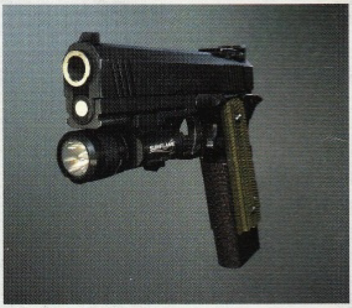




Handgun
ハンドガン

こちらはレオンのハンドガン。アメリカの伝統的な 45 口径のオートマチック銃をベースに、トリガーやリアサイト等の交換、マガジンの大型化、ライトの追加と、やはり実用本位の改造がほどこされている。

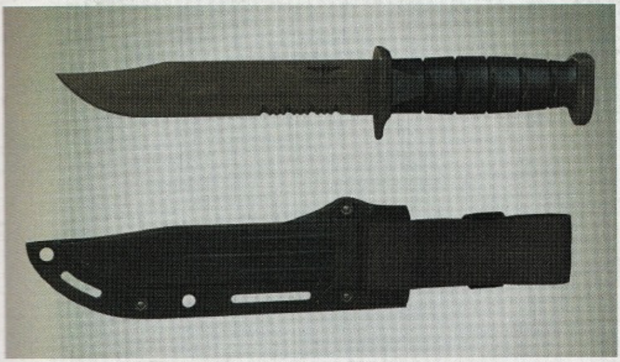






「銃器のデザインにあたっては、モデルガンメーカー・東京マルイさんにご協力いただきました」(バイオハザード CG2 製作委員会スタッフ)

CONFIDENTIAL



Knife
ナイフ

銃弾を撃ちつくしたレオンの最後の武器。ゲーム版『バイオハザード』をプレイした経験のある方なら、複数のタイラント相手にナイフ１本で立ち向かおうとするレオンに「無茶だ！」のツッコミを入れたことだろう。



Flashlight
フラッシュライト

「このフラッシュライトやナイフは、ミリタリージャンルに強い神谷監督のチョイスからデザインされたものだとうかがっています」（バイオハザード CG2 製作委員会スタッフ）



PDA
情報端末





Crowbar
バール





上のバールはガナードを殴ったり、閉ざされた扉をこじ開けたりと、意外に活躍した工具。下のロケットランチャーは個人用携帯兵器としては最強の部類だが、タイラントには通用せず……。

Anti-Tank Rocket Launcher
対戦車ロケットランチャー





Buddy's Weapons

バディの装備品

Assault Rifle

アサルトライフル

このライフルには、さまざまなバリエーションが存在し、バディの銃は、折りたたみ式のメタルストックを装備したタイプである。なお、バディのアサルトライフルは、レオンの小銃と同系列だが、ほぼ全体に手が加えられているレオンの銃とはかなり印象が変わって見える。



Handgun

ハンドガン

バディの装備品も、実在するものをモデルにして3DCGが製作されている。年季の入ったライフルの金属パーツ、つやを抑えたハンドガン本体など、それぞれ異なる素材の質感表現にも注目。







Knife

ナイフ



Engagement Ring

婚約指輪

バディが婚約者のイリーナに渡した指輪。イリーナが亡くなった際に失われたと思われる。よく見ると、裏面にはロシア語で「アレクサンドル＆イリーナ」という形で、バディの本名が刻まれている。



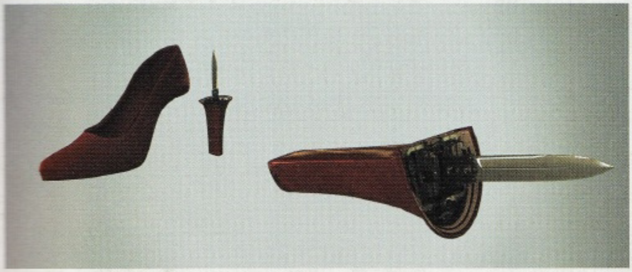
CONFIDENTIAL

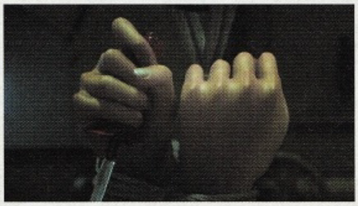
Ada's Weapons
エイダの装備品

Heel Knife
仕込みナイフ

拘束されたエイダが脱出のために用いた仕込みナイフ。ハイヒールのカカトを外し、根元付近の安全装置を解除すると刃が飛び出してくるという、凝った仕掛けがエイダらしい。













Hook Shot
フックショット

ワイヤー付きのフックを発射し、建物から建物へと自在な移動を実現する定番スパイアイテム。先端部の円筒形のパーツ内にワイヤーの巻き取り装置が組み込まれている。エイダの所持品であるためか、銃身全体に細かな彫刻がほどこされ、豪華な見かけとなっている。



Choker
チョーカー

『バイオハザード4』以来、エイダのファッションに取り入れられているチョーカー。あるいはこのチョーカーにも、なんらかの仕掛けが施されているのかも知れない……。

フックショットのモデル作成時は『バイオハザード4』で使った実機モデル以外に設定資料がありませんでした。そのため質感、ディテール等が難しかったのですが、逆に色々な解釈を加えることもできたので、楽しく作成できました」(セットアート・アーティスト：山本善樹)





Handgun
ハンドガン

エイダが大統領秘書官から奪った拳銃。これのみエイダの私物ではない。ロシア製のクラシカルな拳銃で、質実剛健な外観である。

Others
その他小道具



大統領とエイダがお茶を飲むシーンでの、ティーセットの3DCG。こうした小物の１つ１つまで作り込むことが物語のリアリティを高めていく。このシーンでは、エイダがテーブルをひっくり返した直後、カップからこぼれる紅茶のリアルな液体表現にも注目。

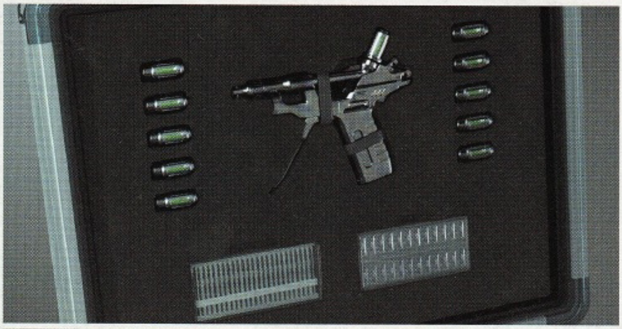


Presidential Office Props
大統領執務室の小道具

上は大統領執務室でスベトラーナとエイダがお茶をしていたときの道具。右は執務室の棚に飾られていたナイフ。彫刻が刻まれている所を見ると、軍の教官時代のスベトラーナの記念品か何かか。







Syringe Gun
ニードル銃

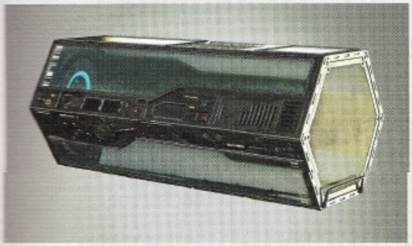
前作『バイオハザード ディジェネレーション』にも登場した拳銃型注射器。本作ではバディが長老会議から託され、プラーガの幼生を自身に投与するために使用した。本体後部に投与したい物の入ったシリンダーをセットし、引き金を引くとシリンダーの中身が体内に撃ち込まれる仕組みのようだ。

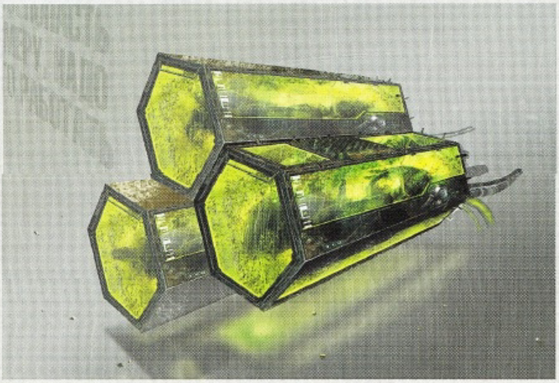




物語のカギとなる、プラーガ幼生を体内に注射するための機材。幼生の入ったシリンダーのケース（左）には注意書きのラベルも貼られ、"医療品らしさ"を演出している。

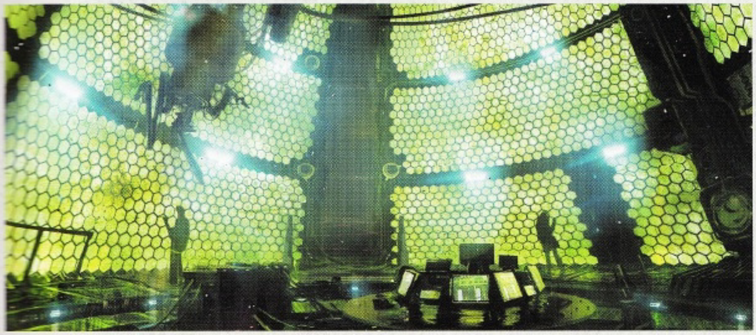
CONFIDENTIAL





Plaga Incubator
プラーガ培養器

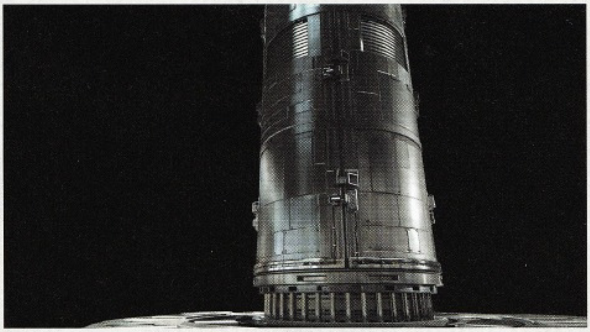
プラーガの幼生を培養するカプセル。大統領官邸の地下深くに築かれた研究施設内には、この培養器が壁面一杯にセットされた培養ドーム（下）が築かれており、巨大なハチの巣のような威容を誇る。



「蜂の巣をコンセプトに、近未来的な培養施設をデザインしています。ただ近未来的なだけでなく、カプセルを引き抜くためのアームのギミックは、工業製品として成立しうるようなデザインを施しています。360度、膨大な数のカプセルが置かれ、さらに床はガラス張り。このガラスの映り込みは、立体視映像で違和感なく見せられるかという不安を抱えつつも、ビジュアル優先の、SF的なデザインにしています」（CGディレクター：土井淳）









Tyrant Capsule
タイラントカプセル

スベトラーナの切り札であるタイラントを格納していたカプセル。上が通常の状態で、下がカプセルが開いた状態。ロケットの胴体部分を思わせる、飾り気のないデザインとなっている。

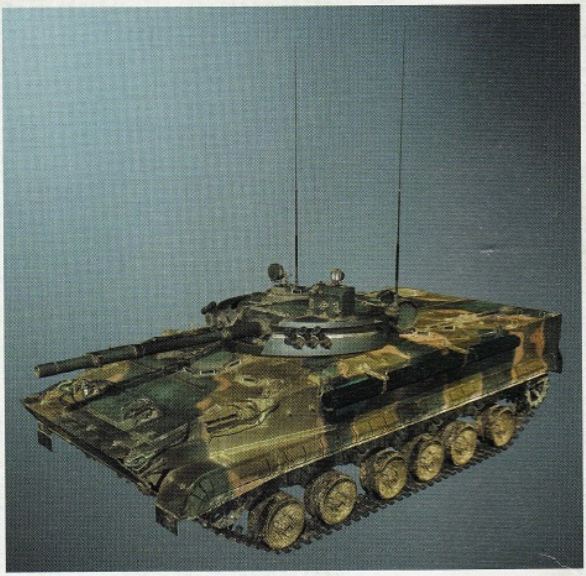
「ウクライナへロケハンに行った際に見た、核ミサイルの核弾頭が収められたキャニスターがモチーフです」（監督：神谷誠）

Infantry Combat Vehicle

歩兵戦闘車

本編のクライマックスでバディが乗り込んだ共和国軍の戦闘車両。戦車ではなく、歩兵の搭載能力を持つ「歩兵戦闘車」。胴体側面には東スラブ共和国の国旗（下）が描かれている。総重量20トンはあろう車体だが、スーパータイラントは真正面から突進を受け止めて見せた。





デザインのモデルは旧ソ連の装甲車両。車体に描かれた迷彩模様や土埃で黄土色に汚れた転輪など、実際の車両の資料を基に、リアルに作り込まれている。



East Slav Republic National Flag

東スラブ共和国国旗







Truck

リッカー輸送トレーラー

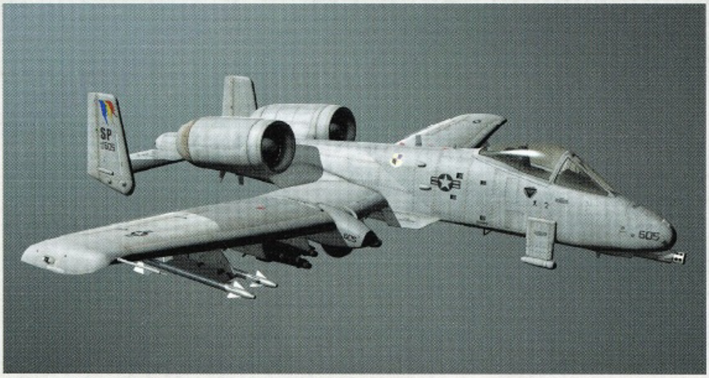
反政府勢力が大統領官邸までリッカーを輸送した車両。蜂蜜の輸送トラックに偽装してあり、コンテナ側面には「はちみつ坊や」のマーキング（右）も描かれている。

「はちみつ坊やはミツバチをイメージして、僕がベースのデザインを起こしました。それをフリーランスのデザイナーや、社内のデザイナーが手を加えて完成しています。実はこれ、監督がウクライナで買ってきたチョコレートの箱に描かれたイラストがモチーフになっています。手描き感のあるキャラクターの様な、かつ洗練され過ぎず、可愛らしくもある、という物を目指したデザインです」（CGディレクター：土井淳）

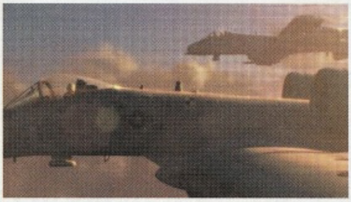
US Close Air Support Aircraft

アメリカ軍近接航空支援機

爆弾、ミサイルでの対地攻撃を行うアメリカ軍の近接航空支援機。本編では主力武装である30mm ガトリング砲の威力を見せつけた。さすがに近くにレオンがいたので、爆弾は落とさなかったのだろう。







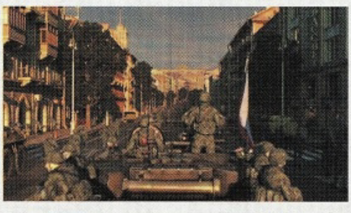
Russian MBT

ロシア軍主力戦車

丸い砲塔の形状が特徴的なロシア製の主力戦車。本編では共和国軍が制圧されるシーンで登場。ほんの数秒の登場ではあるが、細々とした車外装備品まで、きちんと作り込まれている。



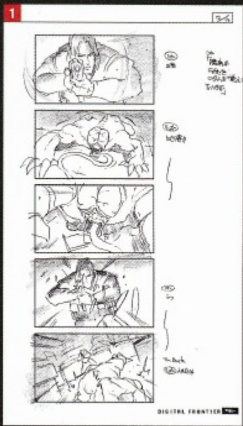


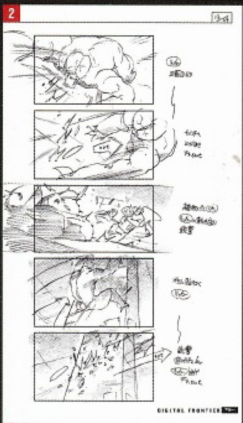


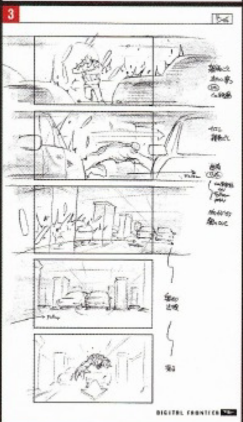
絵コンテ

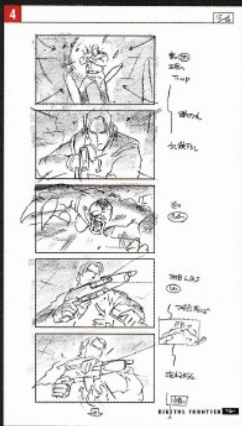
3DCGによる映画製作では、各シーンで「どのような具合にカメラを動かし、カットを切り替えるか」といった情報を各部門に伝えるため、詳細な「絵コンテ」が製作される。ここでは劇中の印象的なシーンの絵コンテをピックアップして掲載していく。実際のシーンと見比べて絵コンテの再現度を確認するのも面白いだろう。

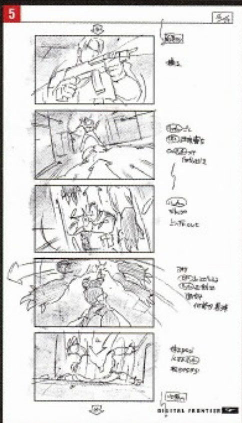
Leon VS Licker
レオン VS リッカー







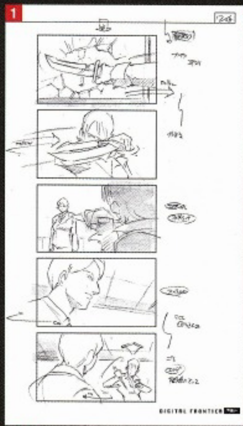


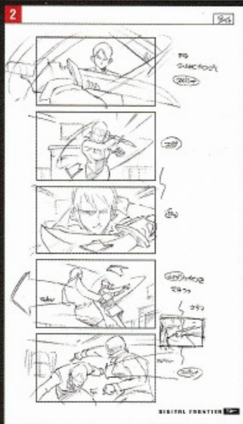


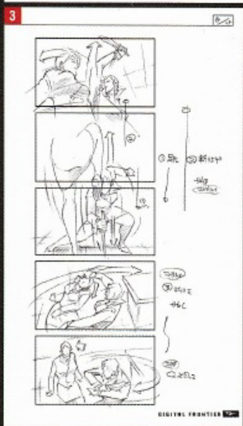


プロローグのレオンとリッカーとの対決より。前半部はリッカーの素早い動きを細かなカットの切り替えで強調している。4のリッカーが接近してくるなか、冷静にマガジンを交換するレオンは、対B.O.W.に慣れた彼のキャラクターを演出する名シーンだ。5のリッカー視点でのハイスピードな突進から一転、引きの視点&スローモーションで決着が描かれる、緩急つけた流れも見事だ。

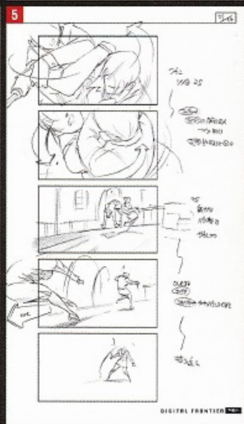
Ada VS Svetlana
エイダ VS スベトラーナ











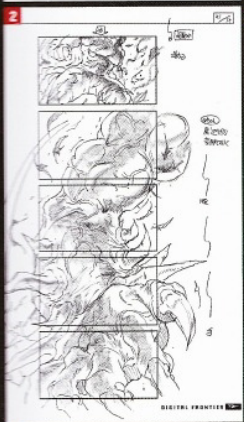


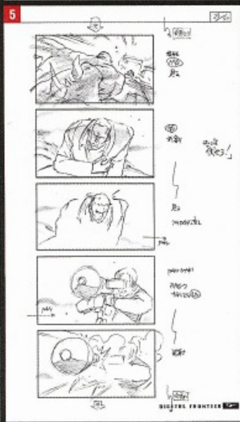
中盤の見所、エイダとスベトラーナの格闘シーンより。ナイフを手にしたエイダがスベトラーナに迫るシーンのコンテ。両者が縦横に激しい動きを見せるシーンなため、コンテでも動きを指示する矢印を多用し、両者の攻防の様子を詳細に描いている。4で大統領がエイダの関節を取りに行くときなど、要所で「引き」の画像にして、攻防の流れを解りやすくしているのもポイント。

Super Tyrant
スーパータイラント登場

1


4


2


5


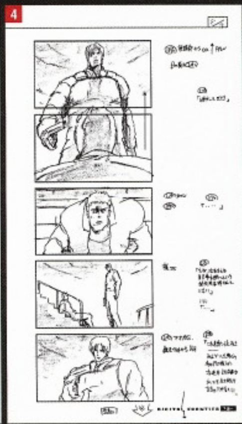
3




クライマックスの、炎に包まれたタイラントがスーパータイフントに変容するシーン。実際のフィルムでは、1と2の間に、炎の中でタイラントのコートの各パーツがはじけ飛び、その下からスーパータイラントの肉体が盛り上がっていくシーンが盛り込まれ、より丁寧に変化の過程が描かれている。2の、腕が太くなっていく様子を画面一杯に使って描いていく演出も面白い。

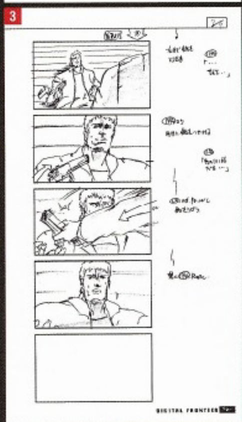
Leon shoots Buddy
バディを撃つレオン

1


4


2


5


3




タイラントとの戦いの後、自殺を試みるバディと、彼の銃をとりあげ、1つの決断をするレオンのシーン。実際のフィルムでは、3のバディが自分の顔に銃を向けるシーンが長くなり、人間に戻れない彼の苦悩、葛藤を見事に演出している。レオンとバディの2人だけのシーンで、動きもさほど大きくはないが、遠景、バストアップを巧みに織り交ぜ、両者の感情のぶつかり合いを表現している。

モーションキャプチャー

「モーションキャプチャー」とは、特殊な機材による撮影で、人物などの「動き」を取り込む技術だ。こうして取り込んだ動きは本作の各キャラクターの動きに反映され、3DCGのデータに人間らしい（あるいはクリーチャーらしい）動きを与えていく。ここではモーションキャプチャーの撮影の過程を紹介していこう。





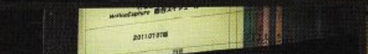
「アクターの着るスーツに付けられた多数のマーカー（白い点）は、関節の位置に付けてあります。マーカーの位置情報をPCに取り込み、CGキャラクターに仕込まれた"骨"を動かすことで、CGキャラクターに命が吹き込まれていきます」（CGディレクター：土井淳）







「本作では、身体の動きと表情は、別々に撮影しています。顔にマーカーを付けているのは、アクターの表情をCGキャラクターに取り込む、フェイシャルキャプチャーと呼ばれる作業です。身体と同じようにマーカーの位置情報を取り込み、人間の筋肉（実際は顔の表面ですが）の動きを、CGキャラクターに付けていきます」（土井）



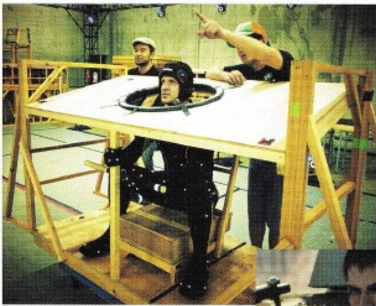


上はびっしりと詰められたモーションキャプチャーの撮影スケジュール。右はアクターに銃の構え方などの演技指導を行う神谷監督。なお監督は、クリーチャーなどの演技指導をしている過程で、「いっそ自分で演じた方がうまくできるのでは？」と思うようになり、本作ではガナードを寄生させられる兵士のキャラクターを自分自身で演じている。

セットとの組み合わせ

モーションキャプチャーの収録時には、よりリアルな動作を求め、スタジオに組んだセットを用いて撮影することもある。ここでは、「絵コンテ」「モーションキャプチャーの撮影風景」「実際の画面」の３つを並べ、絵コンテが要求する動きを、創意工夫で再現し、収録していく過程をお見せしよう。



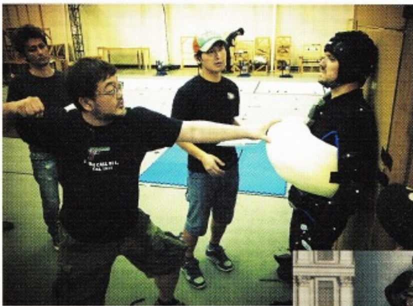


バディが装甲車を操縦するシーン用に、木材で製作された装甲車の車体。底面には車輪が付いており、タイラントと装甲車が衝突するシーンは、スタッフが車体を押している。



3DCGのキャラクターに演技を付けるためのものなので、セット自体はシンプルな形状となっている。右は実際の本編の映像。

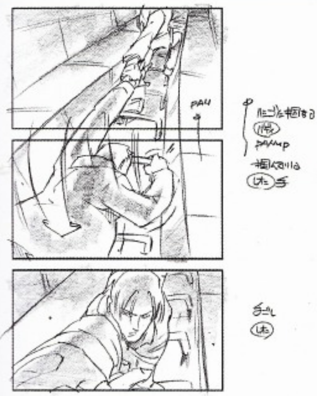


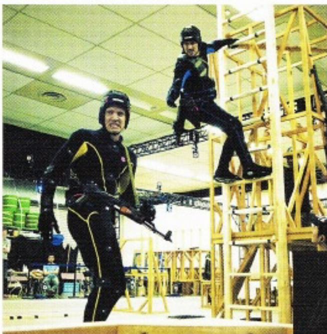


タイラントに壁に押しつけられるレオンのシーン。ウレタン製のタイラントの「手」で役者を壁に固定し撮影している。左はタイラントのポーズで演技指導をする神谷監督。



右は本編の映像。実際に役者を固定して演技させることで、タイラントの手から逃れようともがく動作にリアリティが生まれるのだ。





中盤、エレベーターシャフト内のハシゴを登るレオンが、バディに手をさしのべるシーンより。やはり、実際に木材でハシゴのセットを組んで撮影している。ハシゴからぶら下がって手を伸ばす……といった、力の流れが複雑なポーズは、実際にセットを組んでモーションを撮るのがベストなのだ。



Photo by Alexander von David

STAFF LIST

CAST

Voice Actors

Leon S. Kennedy
Matthew Mercer
Buddy / Alexander "Sasha" Kozachenko
Dave Wittenberg
Svetlana Belikova
Wendee Lee
JD
Val Tasso
Ataman / Ivan Judanovich
Robin Sachs
Ada Wong
Courtenay Taylor
Ingrid Hunnigan
Salli Saffioti
Secretary
David Earnest
Scarecrow
Patrick Seitz
Tyrant
Michael McConnohie

Motion Capture Performers
Actors
Leon S. Kennedy
Kevin Dorman
Buddy / Secretary
David Earnest
Svetlana Belikova
Melinda Lee
JD
Val Tasso
Ataman / Scarecrow
Kirk Thornton
Ada Wong/Ingrid Hunnigan
Jolene Andersen

Stunts
Naohiro Kawamoto
Koji Kawamoto
Masafumi Oishi
Kazunori Yajima
Nobuhiro Inohara
Kenji Sato
Masaki Inatome
Takashi Tanimoto
Taiju Nemoto
Tsutomu Uchigasaki
Yuka Hino

Based Upon Capcom's Video Game
Resident Evil

Production
Digital Frontier

Co-Producer
Hidenori Ueki

CG Producers
Yusaku Toyoshima
Nobuhiro Suzuki

CG Director
Atsushi Doi

Storyboards
Kiyoshi Okuyama
Tomokazu Ohara

Character Design
Naoyuki Onda

Super Tyrant / Plaga Design
Tomo Hyakutake

Tyrant Costume Design
Takeda Dango(decosuke co.,ltd.)

Plaga Cultivation Dome Concept Art
Kenichiro Tomiyasu(INEI Inc.)

Monitor Display Graphic Design / Animation
Kanako Yamada

2D Graphics
Kentaro Fujimoto
Seishiro Fujimoto

Location Scout Coordinators
Aya Masuda
Yuriy Zachepylenko
Location Scout Production Manager
Takeshi Sawa

Costume
Vasyl Bondarenko

Military Advisor
Takeshi Goko

Production Design
Shiho Tamura

Production Manager
Masaki Oeda
Assistant Production Managers
Shota Moriguchi
Yuki Hikida
Noriko Sato
Assistant Director
Toyohiro Miyata

Character Unit
Character Supervisor
Sachiko Okada
Character Leads
Shuji Miyao
Naoyuki Fujii
Character Chief
Daehyun Eom
Hiroshi Yamada
Hyeok Jin Kim
Kazuhiro Asakawa
Michiru Tohma
Shuhei Kitano
Suguru Sato
Takashi Seki
Tomoyo Ikegami
Tomoyo Mizuochi
Yuwa Matsui
Artists
Asami Nishiyama
Ban Hyo Joon
Eiko Furiya
Mayu Ito
Misa Kumai
Motoki Suzawa
Puliero Massimiliano
Saori Sakota
Taiju Hayasaka
Yukari Hara
Yuri Saegusa

Sets Art & Prop Unit
Sets Art & Prop Supervisor
Kazutake Saito
Sets Art & Prop Leads
Tsubasa Harikae
Kouya Takahashi
Yoshiki Yamamoto
Artists
Fumi Sugawara
Gaku Abe
Michito Nishino
Sadeepa Chinthana
Satoshi Kawaguchi
Takuma Kameda
Yukari Ishigami

Animation Unit
Animation Supervisor
Yukinobu Fujimatsu
Animation Lead
Takeshi Kamekawa
Animation Chief
Atsushi Morimoto
Daihichi Hashimoto
Hideharu Matsukawa
Naoyuki Takeda
Nobutaka Emoto
Shuichi Osawa
Takayuki Yafune
Takuya Iida
Yasutaka Akama
Atsushi Kanda
Animators
Ayano Kitamura
Fumiaki Enomoto
Hayato Imatsuji
Hideo Isoda
Jang Myoung Hoon
Mamiko Mizuno
Mariko Egawa
Shojiro Watanabe
Takahiro Takahashi
Takamasa Kanai
Takayuki Suwa
Takuya Sagawa
Tomohito Masuo
Tomomi Iwabuchi
Tomonori Miyawaki
Yasuhiro Kobashikawa
Yoko Miyauchi
Yosuke Iwasaki
Yosuke Yamada
Yu Yoshida
Yuki Haratake
Yuka Kambayashi

Facial Animation Unit
Facial Animation Supervisor
Kensaku Ishiyama
Facial Animation Lead
Yuichiro Ishizuka

Artists
Hidemasa Moriya
Hideo Isoda
Kaori Ohata
Mamiko Mizuno
Masahiro Mushikami
Misa Kumai
Naoko Watanabe
Nobutaka Emoto
Shouhei Takao
Takamasa Kanai
Takehiko Hayashi
Yoko Nanjo
Yosuke Iwasaki
Yuki Tajima

Character Sequence Unit
Character Sequence Supervisor
Sachiko Okada
Character Sequence Leads
Kazuhiro Asakawa
Shuji Miyao
Suguru Sato
Naoyuki Fuji
Artists
Eiko Furiya
Daehyun Eom
Hiroshi Yamada
Hyeok Jin Kim
Puliero Massimiliano
Takashi Seki
Tomoyo Mizuochi
Yukari Hara
Yuri Saegusa
Yuwa Matsui

Scene Assemble Assistants
Daichi Egoshi
Gesshi Liu
Hayoung Choi
Ho Hsueh Sung
Kaori Shimoda
Manabu Isono
Naruya Tsunoda
Pornthip Wijitsophon
Rikiya Fujita
Ryuya Tsunoda
Satoshi Okubo
Takahito Iida
Tengchia Yu
Tosihiro Ikejima
Yoshiyuki Endo
Jing Zhao
Xiang Wei

Effects Unit
Effects Supervisor
Yoshiharu Komiya
Effects Lead
Takahiro Matsui
Artists
Daisuke Watanabe
Eriko Abe
Gen Ito
Kei Shiozawa
Kensuke Kusamoto
Miki Hasegawa
Minoru Yanagiya
Takahiro Akiyama
Takahiro Miura
Taro Kobayashi
Yohei Oishi
Yu Fujiwara
Yuta Takeya
Yutaka Takabayashi
Assistant Artists
Eri Akazawa
Takuma Izumida
Effects Technical Director
Ken Otani

Character Rigging & Cloth Simulation Unit
Character Rigging Supervisor
Ryoji Tabuchi
Artists
Aya Yuhara
Hayato Abe
Hirotaka Tanaka
Kensuke Morita
Miyuki Murata
Shuri Morita
Takehiro Watanabe
Toshihiko Masaki
Toshio Ishida
Yasuaki Ikeda
Facial Rigging Supervisor
Kensaku Ishiyama
Artists
Gaku Abe
Shouhei Takao
Yoko Nanjo
Yukari Ishigami
Cloth Simulation Supervisor
Ryoji Tabuchi

Cloth Simulation Leads
Aya Yuhara
Kensuke Morita
Toshihiko Masaki
Toshio Ishida
Yasuaki Ikeda
Artists
Hanyu Chien
Hayato Abe
Hidetomo Kanemaki
Hirotaka Tanaka
Kou Sakurai
Shuri Morita
Sol Kim
Sung Wook Lee
Takehiro Watanabe
Yakumo Ichihashi
Assistant Artists
Jung Ho Jo
Saki Ito

Compositing Unit
Compositing Leads
Kazutake Saito
Kouji Motoike
Kensaku Ishiyama
Kouya Takahashi
Tsubasa Harikae
Yoshiki Yamamoto
Compositors
Eiko Furiya
Eli Shinato
Fumi Sugawara
Gaku Abe
Guillaume Riondel
Hiroki Ando
Hiroshi Yamada
Hitoshi Miyake
Jun Matsumaru
Kaori Ohata
Kazuki Kuno
Keigo Takaya
Masahiro Mushikami
Miho Sakina
Nanako Shiba
Naoko Watanabe
Ryota Minamoto
Sadeepa Chinthana
Satoshi Kawaguchi
Shinchi Morohashi
Shingo Fujita
Shouhei Takao
Shuji Miyao
Taiju Hayasaka
Takashi Seki
Takuma Kameda
Takumi Sunakawa
Tasuku Onodera
Tsubasa Nakamura
Unseop Kang
Yasuaki Morita
Yasushi Yamaguchi
Yoko Nanjo
Yosuke Toyoyama
Yukari Hara
Yukari Ishigami

Special Thanks
Hideaki Maegawa
Masanori Ikeda
Ryo Horibe
Yasuhiro Ohtsuka
Yasushi Kawamura
Yohei Shimozawa

3D Stereo Unit
3D Stereo Lead
Hideaki Maegawa
Artists
Masahiro Mushikami
Takehiko Hayashi
Yuku Matoba
Yuki Tajima

Technical Development Unit
Lead Technical Director
Tetsuya Nozawa
Technical Directors
Masashi Tatsumi
Tatsuya Uehara
Assistant Technical Directors
Toshio Ishida
Kyungwon Lee
Sol Kim
Yuki Yamaguchi
Rendering Assistants
Hiroyuki Yoshii
Taro Nishikawa
Assistant Production Manager
Tsai Po Lun

R&D Unit
R&D Supervisor
Hiraku Fukuda

Pipeline Technical Director
Jung Woosung
R&D Artists
Hiroyuki Gotoh
Hiromu Saito
Hideki Suzuki
Keita Sugawara
Toshinori Takata

Motion Capture Unit
Motion Capture Supervisor
Kohki Koshita
Motion Capture Systems Technicians
Hiroaki Sato
Ami Kurita
Motion Capture Systems Operators
Ami Masuda
Yuta Imoto
Shinichi Miyake
Drama Part Casting Production
BANG ZOOM! ENTERTAINMENT
Producers
Eric P. Sherman
Kaeko Sakamoto
Co-Producer
Mami Okada
Assistant Producer
Mio Moroe
Casting Director
Mami Okada
Coordinators
Megumi Kunisada
Ryotaro Aoki
Motion Capture 1st Assistant Director
Gaku Nagao
Motion Capture 2nd Assistant Director
Shyn Kataoka
Motion Capture Production Managers
Yuuki Hashimoto
Keitaro Hamabe
Action Coordinator
Kensuke Sonomura (U'DEN FLAME WORKS)
Military Supervisor
Motosada Mori
Facial Capture Director
Alex von David
Special Thanks
Sari Kure
Casting Associate
Yoshikawa Casting Office
Motion Capture Studio
OPAKIS

System Administrators
Tadahiko Kurachi
Makoto Morita
Yoshihiro Tamura
Hiroki Shinozuka
Administration Manager
Takeshi Asai
Associate Administrator
Shuichi Shimazu
Production Desk
Kanami Hara
Yuko Shibuya

Post Production Supervisor
Kazuhiko Watanabe

Music Production
TSMUSIC
Director
Hiroyuki Hamada
Composers
Rei Kondoh
Shusaku Uchiyama
Surround Mix Engineer
Motohiko Maeda

Theme Song
CARRY ON / ANNA TSUCHIYA
Lyrics
ANNA
Music & Arrangement
TOSHINARI OHNISHI (IVORY7 CHORD)
MAD PRAY RECORDS

English Language Version Production
BANG ZOOM! ENTERTAINMENT
Producers
Eric P. Sherman
Kaeko Sakamoto
Co-Producer
Mami Okada
Assistant Producer
Mio Moroe
English Voice Director & Writer
Alex von David
Casting Director
Mami Okada

Production Manager
Megumi Kunisada
Sound Supervisor
Patrick Rodman
Recording Engineer / Dialogue Editor
Ricardo Watson
Assistant Engineer
Jun Umeda
Production Assistant
Erika Harlacher
Spotting
Emily Nicolas

Sound Post Production
HALF H.P STUDIO
Sound Director
Takeshi Takadera
Post-production Sound Mixer
Yasuo Arai
Assistant Sound Mixer
Soichi Tsunekawa
Sound Producer
Takeshi Nishina
Sound Production Manager
Yuichi Imaizumi

Sound Design
Koji Kasamatsu
Sound Editor
Yoshiki Matsunaga
Foley Artist
Mika Yamaguchi

3D Technical Supervisor
Tomotaro Ishikawa

3D Post Production
Sony PCL

3D Post Production Coordinator
Masuhiro Kinoshita
3D Depth Grading Staff
Junya Asada
Dai Kaneda
Osamu Sasaki
End Title 3D Effect
Yoshinori Fujikawa

3D Digital Cinema Technician
Hideki Ishizaka
3D Digital Cinema Mastering Studio
CineLaPista

End Title Design
Hideki Takeuchi

Production Cooperation

GEMBA Inc.
Producer
Hideki Kuraku
Production Managers
Takahiro Tamura
Noriaki Matsumoto
Director
Toyoshi Minamino
Technical Director
Keita Mizuhashi
Artists
Moryway Tojima
Hiroki Sato
Kazunari Otsuki
Shimpei Maruyama
Rie Yuasa
Tatsuya Nakai
Taiki Mitsuishi
Yutaka Kawamata
Rei Hagiwara
Keisuke Kobayashi
Moe Nishimura
Daisuke Kazama
Asami Meguro
Shinsaku Touno
Eriko Hariyama
Narumi Igarashi
Ten Hirota
Takeshi Kaneta
Takamasa Hatakeyama
Takuya Sakakibara
Shuta Yamaoka
Shunta Imai
Kotaro Arai

NaEmotion, spol. s r.o.
Lead Artists
Marek Denko
Peter Sanitra
Model & Texture Artists
Daniel Antonin
Robin Benes
Jaroslav Cermak
Barbora Darmova
Martin Franek
Peter Paninar
Stepan Prokop
Tomas Kanda
Daniel Kovac
Vaclav Krivanek
Tomas Kral
Lukas Medek
Igor Solmosi
Unit Production Coordinator
Hiro Masuda (Ichigo Ichie Films LLC)

Digital Frontier (Taiwan) Inc.
Artists
Roman Weng
Polo Huang
Mia Chen
Cheng Yu-Ting
Senior Rigger
Ling Asuei

Fly Studio Sdn Bhd
Producers
Wee Meng Hee
Chia Kim Hoong
Production Manager
Chan Chooi Kun
Assistant Production Manager
Goh Shu Li
CG Supervisor
Loo Chean Khiang
Lead Artists
Pang Chuan Yun
Shawn Van Yee How
Tan Yeou Sheng
Artists
Calvin Mok Yew Luon
Cheong Kai Yen
Chong Chau Juinn
Chong Chau Wei
Chua Ming Lee
Goh Ee Chiak
Kong Yih Ming
Lim Zhi Kyu
Liew Kah Chun
Michelle Phan Pee Jien
Shannon Lau
Tan Wei Siong
Thomas Tok
Yong Wei
Yow Han Chong
Assistant Artists
Lau Yoong Loon
Loo Yong Kang
Tan Kirk Ching
Tan Lai Yan

CGCG(Xiamen) Inc.
Executive Producer
Ivan.C
Production Manager
Alen Fang
Production Assistant
Huishi Zeng
Simulation Animation Lead
Weilong Zhang
Animators
Zili Wang
Yuntian Luo
Yang Liu
Weibin Shen
Haihui Zhong
Yannan Wang
Xue Liang
Hongxing Su
Production Coordinator
Qiaoli Liu

VIRTUOS Ltd.
Art Producers
H.Hashiguchi
T.Yin
S.Ito
Art Directors
V.Titov
R.Tulinov
L.Boyko
Concept Artists
N.Gorshkova
S.Gorshkov
V.Rudichenko
T.Shepilova
Y.Krasnoborodko
V.Koldashov
A.Lubimov
D.Ovsyannikov
X.Zhang
M.Yingqin
H.Kai
Y.Zhongyi
H.Jia
C.Xuefei
W.Hao
H.Yongchun
Z.Le
W.Jinchao
W.Anqi
Z.Mingchao
Z.Linchen

aimage animation and media ltd
Project Manager
Matthew Chow
Simulation Supervisor
Drei Yip
Artists
Cheung Kai Lok
Sion Lau
Aya Hon
Cynthia Jin

Tianjin Sorun Digital Software Corporation

Cool Cartoon Media Institution

Shenzhen Raywing Technology Co., Ltd

RenderCore inc.

TianJin Eco-city National Animation Industry Park
Public Technical Service Platform

Leon & Ada Character Model 3D Scan

JUST CAUSE Productions, Inc.

SPECIAL THANKS

Liam O'Brien

Michael G. Cooney

TOKYO MARUI CO., LTD
Masaru Shimamura
Nobuyuki Ishikawa

Phantom
Takeshi Yamazaki

Resident Evil CG2 Film Partners
CAPCOM CO., LTD.
Sony Pictures Entertainment(Japan)Inc.

Executive Producers
Haruhiro Tsujimoto
Masao Takiyama

Co-Executive Producer
Toshihiro Tokumaru

Producer
Taro Morishima

Associate Producers
Scott Dolph
Aki Kiuchi

Production Supervisors
Mareo Yamada
Takashi Kitahara

Leon, Ada & Creature Character Design Supervisor
Yoshiaki Hirabayashi

End Credit Video Game Footage
BIOHAZARD 6 Staff

Promotion
Tsutomu Masuda

Publicity
Ryosuke Hagiwara

Produced by
Hiroyuki Kobayashi

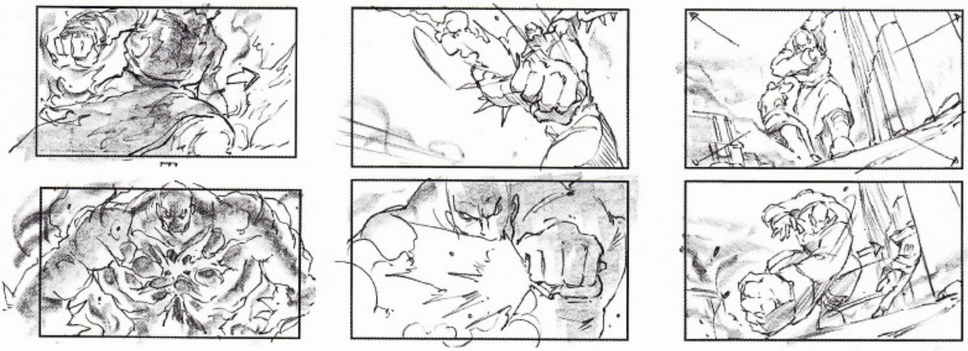
Written by
Shotaro Suga

Directed by
Makoto Kamiya

特典フィギュア メイキング

ここでは、本商品に付属する特典フィギュアの製作過程を紹介していこう。原型師は、本編に登場するスーパータイラントのデザインを手がけた、特殊メイク・造型家＆キャラクターデザイナーの百武朋氏が担当。さらに神谷誠監督が監修を行うという体制で、製作が進められていった。

モチーフ選定





フィギュアのポーズは、劇中をイメージさせるものとするため、絵コンテの中からタイラントの印象的な活躍シーン（上３点）が選ばれ、百武氏に提示された。左は製作サイドがポーズ案として描いたラフ。



上は百武氏サイドで描いたスケッチ。モチーフはタイラントがスーパータイラントへと変異していく一瞬。劇中のシーンに準じ、「炎」のエフェクトを台座の周囲に置くというアイデアは、この時点で固まっている。

原型製作開始

スケッチを元に、原型の製作に入る。写真は途中経過を神谷監督やカプコンに伝えるため、百武氏サイドが撮影したもの。樹脂製粘土を芯に、おおまかなフォルムを作り、その表面をポリパテで覆って細部のディテールを彫り込んでいく。





監修用原型完成

おおよそ全身がポリパテで覆われ、監修用の最初の原型が完成した状態。拘束具の細部のパーツは金属のピンや細いワイヤーなどを使用し、精度を出している。この状態で一旦神谷監督の監修を受けることになる。





監修・修正

監修中の写真。細部のディテールがわかりやすいよう、サーフェイサー（グレー色をした下地材で、原型の細かな傷などを埋めてくれる）を吹いている。中央の写真は、右肩にも拘束具のパーツを付けてみた検討案。右端は、監修を受けて肩、首回りのモールドに修正をいれた状態。



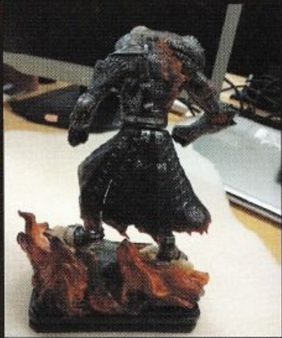




塗装

監修を入れて手直しされた原型に塗装を施した状態。台座にも手が加えられ、『バイオハザード ダムネーション』のロゴの入ったプレートが足されている。ここからさらに塗装にも監修を受け、完成品のイメージが固められていく。





原型完成

塗装も監修が完了し、晴れて完成した原型。周囲の炎の照り返しで、タイラントの各部がオレンジに染まっている塗装表現が面白い。この後、量産作業に入るが、この原型は塗装のサンプルとして活用されることとなる。





※記載されている年代は、作中での時系列をあらわしています。

バイオハザード 0 ······ 1998 : July

STORY

ラクーンシティ郊外のアークレイ山地でおきた連続猟奇殺人事件の捜査のため派遣された特殊部隊S.T.A.R.S.ブラヴォーチーム。現場近くの森にたどり着いた彼らは、そこで大破した護送車と、惨殺された兵隊を発見する。付近の列車を捜索していた新人隊員レベッカ・チェンバースは、やがて大企業アンブレラの陰謀に巻き込まれていく。

TOPICS

・アメリカ中西部ラクーンシティ郊外のアークレイ山地で、行方不明者が多発。S.T.A.R.S. が捜査に投入される。
・アンブレラ、再利用計画のある幹部養成所に、2度に渡り調査隊を派遣。第一次調査隊は施設内のB.O.W.により全滅。
・S.T.A.R.S. ブラヴォーチーム、アンブレラの黄道特急および旧幹部養成所を調査。戦闘が起きた後、養成所が消滅。

バイオハザード ······ 1998 : July

STORY

アークレイ山地の捜査に向かったS.T.A.R.S.ブラヴォーチームが消息を絶った。捜索に向かったS.T.A.R.S.アルファチームはゾンビ化した犬の群れに襲われ、付近の洋館に避難する。だがこの洋館も、ゾンビやクリーチャーが潜む危険な場所だった。仲間とはぐれたS.T.A.R.S.隊員クリス・レッドフィールド、ジル・バレンタインは、独自に洋館を探索していく。

TOPICS

・S.T.A.R.S. アルファチーム、謎の洋館に辿り着く。
・ブラヴォーチームのエンリコ・マリーニ隊長、ウェスカーの裏切りに気付くが、ウェスカーに射殺される。
・ウィルスに侵食されたアークレイ研究所・洋館を爆破。
・S.T.A.R.S. アルファチーム4名、ブラヴォーチーム1名が生還。ウェスカーは爆破直前に洋館を脱出。

バイオハザード 2 ······ 1998 : September

STORY

洋館での事件から約2ヵ月後。ラクーンシティの市民の大半がゾンビとなり、街は地獄と化す。ラクーン市警に配属されたばかりの新米警官レオン・S・ケネディと女子大生クレア・レッドフィールドは、それぞれ死の街を捜索していく。やがてレオンはエイダ・ウォンを名乗る女性と、クレアはシェリー・バーキンなる少女と遭遇し、事件の核心に迫っていく……。

TOPICS

・ウィルスが流出したことにより、ラクーンシティ全域にバイオハザードが発生。ラクーン市警察署が壊滅。
・レオンとクレア、シェリーと遭遇。彼女と共にラクーンシティを脱出。市には厳戒令が敷かれる。
・アメリカ政府がレオンとシェリーを保護。政府情報局がレオンと接触し、レオンを合衆国のエージェントにスカウト。

バイオハザード 3　ラストエスケープ ······ 1998 : September

STORY

アンブレラの調査のため、ラクーンシティに滞在していたジル・バレンタインは、市内で発生したバイオハザードに巻き込まれる。脱出路を探し市街をさまようジルに、S.T.A.R.S.抹殺の任務を帯びた追跡者（ネメシス-T型）が襲いかかる。成り行きで傭兵カルロス・オリヴェイラと共闘することとなったジルは、この未知の敵に立ち向かっていく。

TOPICS

・アンブレラ、新型 B.O.W.「ネメシス-T型(追跡者)」を投入。元 S.T.A.R.S. 隊員の追跡を開始。
・アンブレラの「監視員」ニコライ・ジノビエフにより、アンブレラ特殊工作部隊 U.B.C.S. の隊員が殺害されていく。
・ジルがネメシスを撃退。カルロスと共に街を脱出。
・アメリカ政府「滅菌作戦」を決行。ラクーンシティ消滅。

バイオハザード　コード：ベロニカ ······ 1998 : December

STORY

ラクーンシティ消滅から3ヶ月後、兄クリスを捜しヨーロッパへ渡ったクレアはアンブレラに捕われる。ロックフォート島の刑務所に移送されたクレアだが、謎の特殊部隊が島を襲撃し、刑務所を壊滅させる。これに乗じて外へ出たクレアが見たものは、徘徊するゾンビの群れだった。島の脱出と、兄との再会を目指し、クレアは島内の探索を始める。

TOPICS

・クレア、ロックフォート島の刑務所に投獄。謎の特殊部隊が島を襲撃し、島全体に「t-ウィルス」が流出する。
・クレアの救出に向かったクリス、黒幕のウェスカーと遭遇。
・「t-Veronica」を開発した科学者アレクシア・アシュフォード、アンブレラ南極基地にて復活。再会したクリスとクレアによりアレクシアは倒され、南極基地は消滅する。

バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ ······ 2002

STORY

元アンブレラの研究員が、南米の麻薬王ハヴィエ・ヒダルゴと接触したとの情報が入る。直ちに捜査に向かったレオンと同僚のジャック・クラウザーは、ジャングルの小村でゾンビと化した村人たちに襲われる。調査を続ける2人は、やがて麻薬王の元から逃げてきたという少女、マヌエラと出会い、彼女と共にハヴィエの居城へと向かっていく。

TOPICS

・ウェスカー、ハヴィエと接触。ハヴィエは風土病に侵された娘のマヌエラに「t-Veronica」を投与し、治療を試みる。
・レオンとクラウザー、南米に派遣される。ベロニカ植物と融合したハヴィエを倒し、マヌエラと共に施設から脱出。
・任務終了後、クラウザーは負傷した左腕の傷が回復せずに米軍を除隊。後にウェスカーと接触し、その組織に参加。

Leon & Ada

本作以外でも、様々な場所で遭遇するエイダとレオン。ここでは2人の因縁をまとめた。

バイオハザード 2

エイダは、ウェスカーから「G-ウィルス」のサンプル回収を指示され、ラクーンシティへ潜入。そこでレオンと出会ったエイダは、彼を利用してサンプルを入手する。行動を共にする中で2人は惹かれ合うが、B.O.W. のタイラントの襲撃により、エイダは致命傷を負う。

バイオハザード 4

ウェスカーの指令を受けたエイダは、「支配種」のプラーガを手に入れるため、とある孤島のロス・イルミナドス教団施設に潜入。同じく施設に潜入していたレオンと再会する。レオンが教団と戦う間に、エイダはプラーガを奪取。しかしウェスカーからは離反する。

バイオハザード 6

大統領暗殺容疑をかけられ、逃亡するレオンは、謎めいた地下墓地でエイダと再会を果たす。今回の事件に何らかの形で関わり、レオンらの動向を見守るエイダ。はたして、彼女の真の目的は……？　謎の言葉「ネオアンブレラ」と彼女の関係は？

バイオハザード　アンブレラ・クロニクルズ
2003 : February

STORY

私設の対バイオハザード部隊に参加したクリスとジルは、アンブレラ・ロシア支部への潜入任務に参加する。施設に降り立った部隊は B.O.W. の襲撃を受け、クリスとジルは仲間と別れ施設の奥へと向かう。やがて２人は、コーカサス研究所と呼ばれる巨大地下施設へ到着。一方、ウェスカーも研究所に眠る極秘資料を求め、施設に侵入していた。

TOPICS

・新型 B.O.W. 開発の情報を受け、ロシア政府はアンブレラのロシア支部にあるコーカサス研究所の襲撃作戦を実行。作戦に参加したクリスとジルは研究所内で新型 B.O.W. を撃破。
・ウェスカー、アンブレラの研究データが記録されたスーパーコンピューター「U.M.F.-013」を求め、ロシア支部に乗り込む。首尾良く全ての研究データを入手。

バイオハザード 4
2004

STORY

ラクーンシティ消滅から６年。いまやレオンは大統領直属のエージェントとなっていた。ある時レオンは、謎の集団に拉致された大統領の娘アシュリーの捜索のため、ヨーロッパのとある山村へおもむく。だがその村の住人は、謎の生物プラーガに寄生されていた。凶暴な形相で襲いかかってくる村人をかわしつつ、レオンはアシュリーを求め、村の奥へ進む。

TOPICS

・クラウザーがアメリカ大統領令嬢のアシュリーを誘拐。レオンは捜索任務のためヨーロッパへ。
・ロス・イルミナドス教団の教祖オズムンド・サドラー、プラーガを利用し世界征服を企む。
・ウェスカーの指示を受けたエイダ、支配種プラーガを入手。
・レオンはサドラーを倒し、アシュリーの救出に成功。

バイオハザード　リベレーションズ
2004 - 2005

STORY

ジルとクリスは対バイオテロ部隊 BSAA の隊員として多忙な日々を送っていた。ある時、謎の「t-アビス」ウィルスを所持するテロリスト集団ヴェルトロを捜査していたクリスが行方不明となる。彼の手がかりを追うジルは、やがて洋上を漂う豪華客船へとたどり着く。だがこの船は、ウィルスによって変異したクリーチャーのはびこる、幽霊船と化していた。

TOPICS

・人工海上都市テラグリジアでバイオテロ事件が発生、テラグリジアが消滅。
・「ヴェルトロ」の捜索をしていたクリスが失踪。彼の消息を追うジルは漂流中の豪華客船クイーン・ゼノビアに乗り込む。
・合流したジルとクリス、ヴェルトロの指導者ジャック・ノーマンと遭遇。異形化したノーマンを倒す。

バイオハザード　ディジェネレーション
2005 : November

STORY

アメリカ中西部の工業都市ハーバードヴィルの空港で、バイオテロが発生した。人々がパニックに陥る中、偶然、空港にいたクレアは、生存者と共に空港の一室に立てこもる。やがて事件を引き起こしたテロリストから、７年前のラクーン事件の真相の公表を求める声明が届き、事態を重く見た大統領は直轄エージェントのレオンを現地に派遣する。

TOPICS

・クレア、ハーバードヴィルを訪れる。NGO 団体テラセイブの元職員のカーティス・ミラー、同地にてバイオテロを強行。事件を収拾するためレオンが派遣される。
・カーティス、研究施設の爆破で重傷を負う。施設から奪取した「G-ウィルス」を投与されたカーティスは、G-カーティスとなって暴れるが、レオンとクレアに撃退される。

バイオハザード 5
2006 - 2009

STORY

いまや国連直轄の組織となった BSAA は、世界各地で発生するバイオテロの鎮圧に当たっていた。BSAA 北米支部所属のクリスは、B.O.W. 密売人の拘束作戦任務へ参加し、アフリカ某国、キジュジュ自治区へと向かう。BSAA 西部アフリカ支部のシェバ・アローマとともに調査を進めるクリスは、やがて寄生生物プラーガに支配された現地住民に襲われる。

TOPICS

・巨大複合企業トライセルのリカルド・アーヴィング、キジュジュ自治区に新型のプラーガを投入。
・アフリカに派遣されたクリスは、ウェスカーと、彼に精神を支配されたジルと遭遇。交戦後、ジルは正気を取り戻す。
・ウェスカー、ミサイルを用いたウロボロス・ウィルスの拡散を計画するが、クリスとシェバに防がれる。

バイオハザード　ダムネーション
2011

STORY

内戦に荒れる東スラブ共和国。この地に B.O.W. が投入されたとの情報を受け、レオンが派遣された。潜入直後、作戦中止命令が届くも、レオンは命令を無視する。やがて彼は反政府勢力の一員バディと遭遇。新型プラーガの投与により、リッカーを操る力を得たバディは、大統領官邸襲撃を計画していた。襲撃を阻止しようとするレオンの前にエイダが現れる。

TOPICS

・謎の B.O.W. 密売人「ビーキーパー」によって、東スラブ共和国内に新型のプラーガが持ち込まれる。
・合衆国政府、レオンを東スラブに派遣。一方エイダも BSAA 職員の身分を偽り東スラブに潜入する。
・アメリカ、ロシア、共同して東スラブ共和国を占領。ビーキーパーとして暗躍していた共和国大統領の企みを砕く。

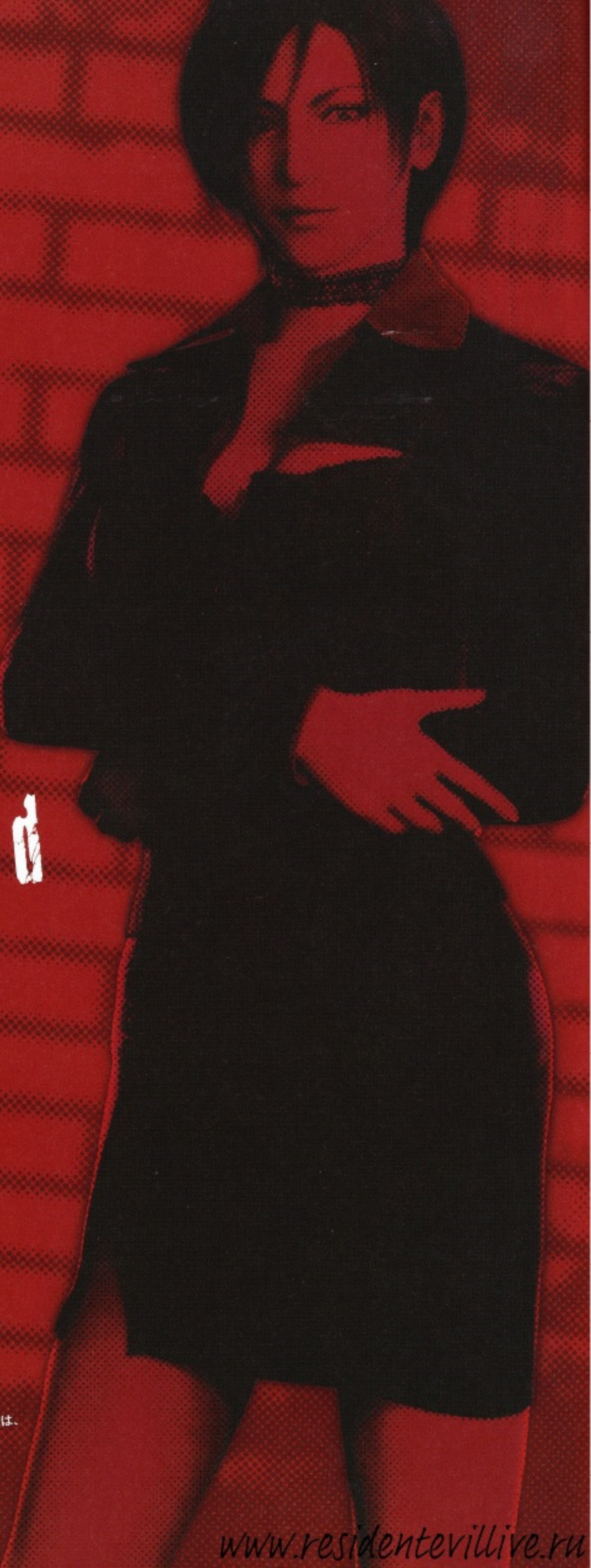
バイオハザード 6
2012 - 2013

STORY

レオンはラクーン事件の真相を明かそうとする大統領の暗殺容疑をかけられ、逃亡の身となる。中国で BSAA の作戦に参加するクリス。東欧イドニア共和国にて、正体不明の B.O.W. に追われるジェイク。そして、3人の前にあらわれる、謎の女エイダ。彼ら４人それぞれの場所、立場で運命は絡み合い、やがて陰謀を巡らす黒幕へと導かれていく――。

TOPICS

・アメリカ合衆国大統領アダム・ベンフォード、ラクーン事件の真相の公表を決意。しかし講演会場で起きたバイオテロにより大統領自身がゾンビに変じる。
・中国の蘭祥で大規模なバイオテロが発生。BSAA 出動。
・東欧の紛争地域イドニア共和国の内戦に「C-ウィルス」による B.O.W. が投入される。



biohazard DAMNATION

バイオハザード ダムネーション

AN ORIGINAL CG MOTION PICTURE

バイオハザード ダムネーション　設定資料集

2013年1月30日発行

編集　株式会社カプコン　出版編集室

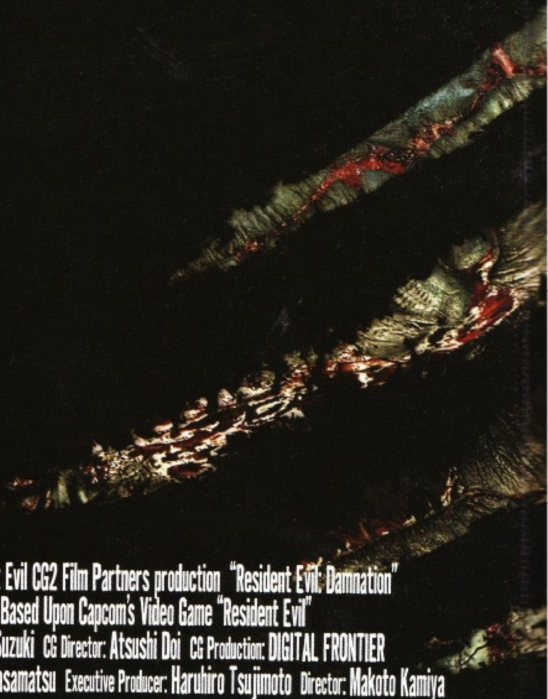
監修　バイオハザードCG2製作委員会

編集協力　株式会社ウェッジホールディングス

デザイン　株式会社ウェッジホールディングス

SPECIAL THANKS　株式会社デジタル・フロンティア
Alexander von David

印刷　図書印刷株式会社



Capcom & Sony Pictures Entertainment (Japan) present a Resident Evil CG2 Film Partners production "Resident Evil: Damnation"
Producer: Hiroyuki Kobayashi Co-Producer: Hidenori Ueki Based Upon Capcom's Video Game "Resident Evil"
Screenplay: Shotaro Suga CG Producers: Yusaku Toyoshima Nobuhiro Suzuki CG Director: Atsushi Doi CG Production: DIGITAL FRONTIER
Music: T's MUSIC Co.,Ltd. Sound Director: Takeshi Takadera Sound Design: Koji Kasamatsu Executive Producer: Haruhiro Tsujimoto Director: Makoto Kamiya

I-662

配給：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント